PlayStation • PlayStation 2 • Dreamcast • Xbox • N 64 • GB Advance • GB Color • GameCube

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



SADA NA 100 strana isključivo o konzolama

JAK AND DAXTER

Maximo

Evil Twin: Cyprien's Chronisles

Dragon Rage

Dark Summit

New York Racer

Simpsons Road Rage

Zelda: Oracle Of Seasons

airblade

David Beckham Soccer

Hugo Frog Fighter

Pajama Sam

Gunfighter

Hoshigami

WARIOLAND 4



Shenmue 2

broj 20 • godina II
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN

Preko 50 strana opisa igara • Predstavljamo GameCube dosije • Novi dodaci

Prvi opisi igara za Xbox • Biramo najbolje igre 2001 • BONUStrip • Top liste

Rešenje: Alone In The Dark (2) • Trikovi • Poklon poster "Lord Of The Rings"

ISSN 1450-8400





reč urednika



Broj 20 • Godina II

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Branko Jeković
Dragan Grubić

Grafička priprema:
Todorović Aleksandar

Štampa:
Efekt 1, Beočin

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Branko Jeković

Ilustracije:
Valentin Šalja
Sendy Kumalakanta

Sekretarica redakcije:
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Uroš Tomić, Mihailo Tešić, Kermit, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Satori Jo, Igor Simić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 82

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. FEBRUARA 2002.

Izlazak svakog broja vašeg omiljenog časopisa predstavlja za redakciju neobjašnjivu misteriju. Od samog starta pratile su nas brojne nedaće. A kada se list završi i odštampa, svi se u redakciji pitamo: kako smo to opet uspeli? Poslednja u nizu misterija, koje su, naravno, pratile i izlazak broja koji držite u rukama, je tajanstveni nestanak svih podataka, celokupnog broja 20 (a bogami i nekoliko prethodnih, a nešto i od budućih brojeva) sa redakcijskog hard diska i to u trenutku kada je bio potpuno završen. Da nevolja bude veća, to se sve odigralo naočigled ljudi iz štamparije koji su došli da preuzmu broj. Ono što je važno za priču jeste da mi ne radimo na PC računarima na kojima je ovakva pojava uobičajena...

Verovatno je to bila brižljivo planirana diverzija, možda nekog konkurentskog časopisa? Ili nekog nezadovoljnog čitaoca? Ili možda Uroša? Ko bi ga znao? Da ne dužim priču, pošto su rezultati vidljivi, uz nešto neprospavanih noći, veliku pomoć dobrih ljudi (pozdrav Zoći Surovom) i nekoliko ponovo napisanih i napravljenih strana, eto nas i ovog puta.

A kada smo već uspeli ponovo da izađemo (kako, pitaju se opet svi u redakciji), pozabavimo se malo i sadržajem ovog broja. Pošto smo se u prethodnom broju pozabavili trenutno najsvežijom konzolom koja se pojavila na tržištu, Xbox-om, red je da vam predstavimo i njenog konkurenta koji je takođe imao svetsku premijeru - Nintendo GameCube. Šta možemo očekivati od ove konzole i koje su naše impresije i predviđanja, pročitajte iz pera premudrog Miljana L.

I ovaj broj je izašao na 100 (STO, kako to gordo zvuči) strana. Više od polovine tog broja je posvećeno opisima najnovijih igara, delu časopisa koji najviše privlači vašu pažnju. Među njima se po prvi put našao i opis jedne igre za Xbox. Reč je o igri Halo koja na dostojan način prikazuje trenutnu moć i superiornost Xbox-a nad ostalim konzolama (znam da će ova moja izjava izazvati buru komentara, ali šta da radim, spreman sam da ih stoički podnesem, kao što sam stoički podneo pokušaj mojih saradnika da od mene izvuku svoje honorare - pogledaj sliku).

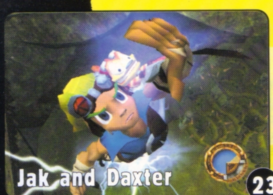
U ovom broju vam donosimo i premijeru naše nove rubrike - BONUStrip-a, koja zapravo i nije rubrika. To je pravi pravcati strip sa vama već poznatim junacima - ljudima iz redakcije.

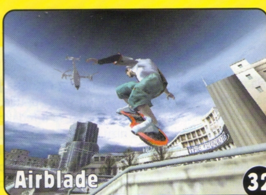
Nadamo se da će vam se dopasti, barem koliko i naše ostale, standardne rubrike na koje ste već navikli, a koje su našle mesto na stranicama našeg časopisa (koji je opet izašao, a da ni sami ne znamo kako).

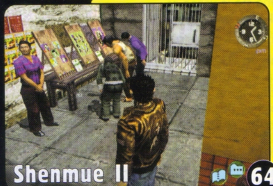
Pozdrav

D Wolf





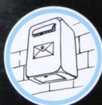






sadržaj

Spisak oglašivača :



mi i vi na ti

Likovni kritičar

✉ **Pozdrav!**

Predlažem da BW (mono) karikature u uglu i sličice autora fotošopirate (ofarbate, osvetlite i osenčite, a sve sa pozadinom i merom) kao što to redovno radite sa ilustracijama Uroševog dnevnika. Ocena 4,5 ima neprirodan izraz, crtež je očigledno sastavljen od slika za 5 i 4 i nažalost ne odgovara onom što se htelo reći (još malo pa lik na vrlo pozitivnoj oceni izgleda kao da povraća). Hvala što ćete izaći pre roka. Ćao, nemam više vremena.

Pozdrav, obožavalac

bonus Već duže vreme pokušavamo da "uhvatimo" našeg ilustratora, Valentina Šalju, da uradi taj posao. Već u nekom od sledećih brojeva autori će biti ofarbani, a bogami i ikonice rubrika. Dotle ćeš imati vremena da analiziraš i kritikuješ, a možda i uživaš (zavisi kako ti se svidi) u radu našeg novog saradnika Sendy-a - koji je nacrtao i Valentina - koji je ofarbao BONUStrip.

Pametovanje 2

✉ **Legija, jesi li tu?**

Jesi? Super! Ovde Petar Novaković, dečko koji ti je smislio nadimak i koji je napisao pismo koje ste vi naslovili sa pametovanje i potpisali sa Aleksandar Milošević. Naime, Aleksandar je moj ujak sa čijeg ja računara pristupam Internetu, ali sam ja mislio da sam pod "korisnik adrese" napisao svoje ime. Ali nisam. Nije bitno, samo da znate da ste nesvesno objavili moje peto pismo (IZJEDNAČEN REKORD KOLJIĆ SRĐANA!!!! AXAXAXAXAXA!!! Mhm...). Nema veze za sve to, nego, evo ti odgovora na tvoje pitanje: Vombat je vrsta živuljke koja takođe živi u Australiji ("Slušaj Combat Wombat, reče Legija..." - iz Paintball-a 2). Sada imam jedno pitanje koje se tiče pravopisa: da li se piše će te ili ćete i da li se piše bi ste ili biste? Pozdrav,

Petar Novaković

bonus Eto, sada svi znamo kako se ti zapravo zoveš. A ti bi da "ćetuješ"? Ili ćeten "alvuješ"? Sine, Peco, ti i ostali ćete ubuduće čitati Bonus (a bilo bi dobro i pravopis) malo pažljivije, da biste znali šta je ispravno. Pogledaj prethodnu rečenicu, pa ćeš znati.

A za to "živuljka" si potpuno u pravu (heh, hih). Odlična moć zapažanja. Ko razume, shvatiće!!!

Kopije na PS2

✉ **Haug Bonuse,**

Imam mnogo dilema. Zovem se Sloba i imao sam PSX. Želeo bih da mi preporučite neku konzolu. Lično sam zagrejan za PS 2. U vezi sa njim imam neka pitanja:

1. Šta je Action Replay? Čemu služi i da li se dobija uz PS 2 u Beosoftu?

2. Da li u Beosoftu za PS 2 treba boot CD ili tako nešto?

3. Koliko koštaju PS 2 igre?

4. Napravite vašu listu igara za PS 2. Za kraj ostanite najbolji što i jeste. Kako i ne biste bili kad ste jedino vi oformili ovako dobar časopis koji odgovara predmetu naših interesa. Želim vam tone uspeha u 2002. godini.

Sloba

bonus 1. i 2. Action Replay je dodatak koji ti je neophodan da bi mogao da igraš kopije igrica na PS2. Originalna namena ovog uređaja je da ti omogući varanja u igrama, tj. uz pomoć njega bi imao šifre za sve igre koje su do sada izašle na PS2. Za nove trikove bi morao da "konsultuješ" Internet. Uređaj se sastoji od kertridža koji se uključuje na Magic Gate (isto gde i memorijska kartica) i but diska koji je neophodno učitati pre startovanja igre. Na našem tržištu postoji još raznoraznih "but diskova" ali jedino ovaj uređaj (i to samo model V2.02) funkcioniše sa novim modelima PS2!!! Uz to, u njega je ugrađena DVD region free opcija koja ti omogućava da gledaš DVD bilo koje zone na svom PS2 i plus eliminiše "zeleni ekran" koji je posledica još jedne DVD zaštite. Znači, ništa bez njega.

3. Originalne igre koštaju MNOGO (reda veličine 100 DM), a kopije 5 DM. Nije ti potreban kalkulator da sagledaš pravu vrednost onog Action Replay kertridža.

4. Pogledaj poslednju stranu, ima tamo nekoliko lista, ali mislim da ti neće biti problem da pronađeš ono što te zanima.

Sonic tattoo

✉ **Zdravo.**

Vombati su glodari teškog i debelog tijela, snažnog i kratkog vrata, nezgrapne glave i malog repa.

Da li znate neki sajt sa tetovažama sa "temama" iz igrica?

Panter

panter69vi@yahoo.com

bonus Što se tiše vombata, tu si potpuno u pravu. Ali ono što ti nisi znao jeste da vombati mogu imati 2 ruke, 2 noge, kratku frizuru, plave oči ... ;)

Tvoje pitanje je jedno od najoriginalnijih koje smo do sada dobili i upravo zbog toga smo ga objavili. Ja (Darko) imam sreću da u mom dvorištu živi jedan od najpoznatijih tattoo majstora kod nas, pa sam mu prosledio tvoje pitanje. Zajedno smo pregledali gomilu kataloga, ali ništa od onoga što bi tebe zanimalo nismo našli. Čovek reče da je tetovirao sve i svašta, ali Marija, Sonika i ostalu družinu nikada ne. Mi smo se malo (više) prošetali Internetom u potrazi za istinom, ali odgovor je još uvek tamo negde. Dakle, ne znamo.

Upravo stoga smo i objavili tvoje pitanje i tvoj mail, ne bi li neko od onih koji nas čitaju odgovorio direktno tebi. A i da bismo te nagradili časopisom za tako originalno pitanje.

Vratite Rašu

✉ **Pišem vam prvi put**

iako sam vaš verni čitalac još od prvog broja Bonusa (Blaža i Pamela) koje takođe sve uredno posedujem. Bonus je izuzetno dobar i kvalitetan časopis koji zaslužuje sve pohvale. Elem, kao takav mora imati malo kritike:

Zašto ste izbacili rubriku "Drži vodu" tj. "Rašine majstorije"? Sviđa mi se ta rubrika, a može dosta toga da se nauči, a takođe i primeni. Vratite je, verujte mi da je vredi imati i čitati. Toliko o tome. Za ostale kritike sačekajte i potražite sledeći primerak

Pozdrav od Darka!

bonus Rubrika "Drži vodu" je prvobitno zamišljena da na jednostavan i slikovit način objasni i pokaže neke hardverske zahvate na konzolama i dodacima i mislim da je u tome sasvim uspela. Mi je nismo izbacili iz časopisa, već se ona jednostavno ugasila zbog toga što majstor Raša jednostavno nije znao o čemu da piše. Mi smo nekoliko puta postavljali pitanje čitaocima (u anketama, u uvodnoj reči, itd) o čemu bi hteli da majstor Raša piše, ali je odziv bio vrlo slab. Zato vas pozivamo još jednom, ukoliko želite da vidite "Rašine majstorije" ponovo na našim stranicama, pišite nam o čemu biste hteli da on piše.

Vaši opisi

✉ **Hello Bonuse!**

Moj slučaj je isti kao i Milicin: milion puta pisao, zilion puta pisao.

Pa hoću li više to da podnosim? A sada da više ne smaram nego da predjem na pitanja:

1. Možete li mi napisati site firme "EIDOS"?



Milan Marjanović, Aleksinac



Marko Đurić, Beograd



2. Da li ćete opisati igru "KIRIKOU" kada stigne u našu zemlju (ja sam je kupio u inostranstvu)?
A sada samo jedno upozorenje: Miloš Marković je napravio grešku i rekao da je "THE LAND BEFORE TIME RACING ADVENTURE" prva igrica o avanturama Malog Stopala, Skakia, Spajkija, Sare & Piera. Ali moja sestra je pre dve godine kupila igru "THE LEND BEFORE TIME ADVENTURESS OF LITTLE FOOT".
Samo da znate, ako moje pismo i ovog puta ne bude objavljeno, pritisak će mi skočiti na "milion".

Voli vas obožavatelj NIKOLA!

bonus Da bismo te spasli srčanih tegoba i visokog krvnog pritiska (još si mlad), odgovorićemo na tvoja pitanja:
1. Eidos ima nekoliko svojih sajtova (zavisno od toga koji jezik znaš). Mi ćemo ti ih dati sve, pa sad koji voliš, izvoliš:

http://www.eidosinteractive.co.uk/	(engleski)
http://www.eidos-france.fr/	(francuski)
http://www.eidos.de/	(nemački)
http://www.eidostrade.com/	(američki)
http://www.eidos.co.jp/	(japanski)

2. Igre koje opisujemo su one koje stignu do naše redakcije, tj. one koje se pojave na našem tržištu (na ovaj ili onaj način). Kirikou nam još nije dopala šaka, pa je zato nismo ni opisali. Ali, evo jednog predloga tebi i svim našim čitaocima:
Ukoliko vam se neka od najnovijih igara dopadne, a ili nije još opisana, ili ste je nabavili u inostranstvu pre nas ili ... jednostavno mislite da bi se vaš tekst mogao pojaviti u našem časopisu, PIŠITE. To je jedan od najproverenijih načina da postanete naši saradnici (uostalom, tako sam i ja pre mnogo godina pisao za... jedan jadan časopis). Znači, PIŠITE opise i šaljite ih na našu adresu. Ukoliko su dobri, eto nama novih saradnika.
Što se tiče Miloša, ko radi, taj i greši. Hvala na upozorenju. Već sam pripremio nekoliko polomljenih kontrolera i, kada se prvi put bude pojavio u redakciji, ne gine mu klečanje na istim.

Nešto o PS2, PSX i PS???

✉ **Srećan broj 20 (i još mnogo brojeva)**

Da pokušam biti što kraći:
1.Prvo da zahvalim M. Lakiću na objektivnom tekstu o XBox-u.
2. Hteo bih da kupim jednu originalnu NTSC igru. Hoću li moći da je koristim na čipovanom Pal PS1-u i na PS 2?
3. Molim da pojasnite situaciju oko PS 2 piraterije (konkretno da li se igra koja je na DVD-u može kopirati na nekoliko CD-ova, a da se ne gubi ništa od sadržaja)?
4. Predlažem da opišete igre "V-Rally 2" i "Front mission 3" u "Nekad bilo..."
5. Da li Sony planira da napravi potpuno prenosnu konzolu poput GBA?
Molio bih za odgovore pa i da ne objavite pismo!

Zoran Milutinović
<zole12@ptt.yu>

bonus 1. Hvala. Evo još jednog opisa konzole sledeće generacije u ovom broju. Čik pogodi koja je? (Kocka do kocke - kockica...).
2. Na dvojci nikako (ukoliko imaš PAL konzolu), a za kec je neizvesno. A da li postoji neki poseban razlog zbog kojeg bi hteo da kupiš originalnu igru?
3. Postoje igre čiji "glavni" deo zauzima taman toliko mesta da može da stane na CD, dok se dodatni sadržaj (intro, DVD filmske sekvence) "seče". One igre čiji "glavni" sadržaj zauzima toliko prostora da ne može da stane na CD, ne mogu se prebaciti. U stvari, zamisli situaciju da je igra prebačena na više CD-ova i da algoritam hoće da pristupi čas podatku na trećem CD-u, pa na prvom, pa na drugom, pa na četvrtom, pa tako jedno 150 puta za 10 sekundi, a ti si u situaciji da budeš DJ. I još razmisli o vremenu koje je potrebno da drajv "prepozna" svaki disk.
4. Prihvatamo predlog. Trudićemo se da ga ispunimo u nekom od sledećih brojeva.
5. DA! Mr. Kutaragi (glavni čiko za PlayStation) je u jednom svom skorašnjem intervjuu pomenuo tako nešto. Jedva čekamo...

ISS ili FIFA 200X

✉ **Ćao Bonusovci!**

Pišem vam po ko zna koji put (posle 10-tog sam prestao da brojim)... Pređi ću na pitanje:
1. Zašto ste izbacili rubriku "Igre bez struje"? Mogli biste da je vratite i napišete nešto o igrama sa kartama (trading card game) "The Lord of the Rings" i "Harry Potter"
2. Zašto je po vašem mišljenju ISS serijal toliko bolji od Fife. Fifa 2002 je sasvim u redu fudbal i ISS nije baš toliko nedostižan.

Igor, Novi Beograd

bonus 1. Igre bez struje nismo definitivno izbacili iz časopisa, već smo rubriku privremeno uklonili. Mnogim našim čitaocima koji su navikli na akciju sa ekrana igre koje opisujemo u ovoj rubrici su suviše spore. Predlog koji si ti dao je sasvim OK i najverovatnije ćemo se u sledećem broju pozabaviti tom temom.
2. Zašto je po našem mišljenju ISS bolji? Imamo lepo objašnjenje za tebe koje se sastoji iz nekoliko crta. Prvo, jesi li ti nekada ušao u neku igraonicu u gradu? Jer, ako jesi, mogao si da primetiš da su svi televizori pozeleneli od enormnog emitovanja "Konamija". Znači, osim što je opšte prihvaćen, daleko je realniji i bliži pravom fudbalu nego FIFA. A najbolje bi bilo da se okušaš u nekom turniru (ili makar da prisustvuješ) pa nam se ponovo javi da čujemo šta misliš.
P.S. Nemamo mi ništa protiv FIFA serijala, štaviše, u najnovijem izdanju FIFA se drastično popravila. Možda iduće godine?■



Jordanov Damir, Zaječar

Pavle Mujal, Irig



Emsad Jahić, Sjenica



Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Darko Stevanović, Rašanac
Mladen Marić, N. Beograd
Ivan Ognjanović, Kostolac
Aleksandar Petrović, Kruševac
Nikola Knežević, Ljubovija
Predrag Petrujkić, Zaječar
Nemanja Preković, Aranđevac
Stefan Grujović, Kraljevo
Laslo Červenak, Kula
Damir Nikočević, H. Novi



Sony bez ludih mačaka



Lude mačke nisu jele teletinu i poludele, već su lude mačke srpski prevod naziva firme Mad Catz. Svima koji se interesuju za konzolaški hardver ovo ime je poznato, pošto je ova kompanija jedan od najvećih svetskih proizvođača memorijskih kartica i kontrolera. E sad, ne može bilo ko sa ulice da uzme da pravi kontrolere, recimo za PlayStation 2 - za to je potrebno da potpišete ugovor sa Sony-jem, pa da vam oni to lepo odobre (ne znamo tačno s koliko nula se u takvom ugovoru piše reč "odobrenje"). U svakom slučaju, Mad Katz je sa Sony-jem imao ugovor prema kome je smeo da proizvodi licencirane memorijske kartice za PS2, po manjoj ceni, a bogami i neke modele s većim kapacitetom od standardnih 8 MB (ti gabaritniji modeli su, naravno, bili skuplji). I, o čemu se radi? Pa, eto, kao i sve lepo - i taj ugovor je istekao, a dogodilo se to 31. decembra. Sony za sada zavlači Mad Katz tj. ne da im obnovu ugovora. Ne zna se kako će se cela stvar završiti, ali ljudi iz Mad Katz-a su optimistični i očekuju da Sony uskoro popusti. Hmmm. S koliko nula se piše "popustiti"?

Ozbiljno na Xbox-u

Jedna od zaista najzabavnijih igara koja se na PC-u pojavila tokom poslednje godine bio je FPS Serious Sam, u izvedbi škvadre iz nekada nam bratske Hrvatske koja se okupila pod imenom Croteam. Retko se nađe PC pucačina s potencijalom da bude igriva i na konzolama, ali Serious Sam bi izgleda mogao uspeti na tom polju. Tako su mislili i momci iz Croteam-a, jer su izrazili želju da naprave Xbox port Serious Sam-a čiji bi nastavak trebalo svaki čas da se pojavi na PC-u. Ima i fora - Croteam-ovci planiraju da u Xbox varijanti stope oba nastavka u jednu veliku igru, uz posebnu grafičku mašineriju (Xbox preradu Serous Sam engine-a). S obzirom na zahvalnost Xbox-ove arhitekture, mnogi među PC programerima žele da prave igre za tu "oh-tako-PC" platformu. Možda ćemo uskoro videti i jedan od prvih zaista dobrih FPS-ova na konzolama?



Sony i dalje gazda

S vremena na vreme Sony želi da nas podseti ko je gazda, tako da su se ljudi za odnose s javnošću Sony Computer Entertainment-a potrudili da svima skrenu pažnju na jednu činjenicu. Ta činjenica je da su se igre za PlayStation 1 i 2 tokom decembra (koji je tradicionalno najtopliji mesec u svetu video igara) prodale u više primeraka nego igre za sve konkurentske konzole zajedno! Ako se gleda svet bez Japana, gde je situacija nešto drugačija, ali dobro. (Ne znam da li ste svesni u kojoj je meri za japanske kompanije Japan bitno i povlašćeno tržište u odnosu na ostatak sveta. No, dobro, niko nije prorok u sopstvenom selu, zar ne? Nintendo ne misli tako, a nije ni Sony do pre nekoliko meseci.) Dakle, PS2 je za sada gazda: najprodavanija igra u tom periodu bio je - Grand Theft Auto 3 (čujem Urošev pakleni smeh).

GC na (kukovo) leto

Eto, opet malo kuknjave o tome kako smo poslednji, jadni, bedni, nikakvi, kako nas Japosi ne mirišu i tako dalje. Sećate li se koliko je bilo špekulacija, peripetija i vratolomija oko evropske premijere Nintendo Gamecube-a? Ne sećate se? Boli vas uvo? E, pa neka, neka - baš zbog takvih kao što ste vi Nintendu i nije stalo do nas. Pogodite šta su najnovije vesti iz vesele Pokemon kompanije... Naravno, JOŠ UVEK se ne zna tačno KADA će biti prokleta evropska premijera njihove proklete kockaste konzole! Najnovije procene (od strane ljudi iz kompanije koji bi TREBALO da znaju TAČAN datum, jer ako ga ONI ne znaju, NIKO drugi ne može da ga zna) je da će se Gamecube s cenom u evrima pojaviti "krajem aprila ili početkom maja". Uuu - baš vam hvala na toj odlučnoj širini! Bar se zna količina - Nintendo planira samo 300.000 primeraka konzole za Evropu. Za početak.

PlayOnline!

Iliti - igrajte se preko Neta, deco, igrajte se koristeći svoj PlayStation 2! Naravno, samo ako ste japanska deca, za sada, a kako se čini, još zadugo. No, ma koliko mi kukali i ma koliko mnogi bili skeptični prema uspehu konzolarnih igara koje su zamišljene da se igraju preko Interneta, neumitno se (najzad) primiče dan kada će Sony uploviti u nemirne tokove elektronske Mreže. Prvi test će biti PlayOnline, mrežna služba za PlayStation 2 u izvedbi kompanije Square, a prva igra koju će PlayOnline pretplatnici moći da igraju biće - a šta drugo nego Final Fantasy XI. I sve to se očekuje već u martu! Majko, budućnost se svaki čas pretvara u sadašnjost. Zastrašujuće.
Iako je prvi dan PlayOnline-a sve bliži, još uvek se ne zna sa sigurnošću kako će se tačno ta služba plaćati. Zna se da ćete preko PlayOnline moći da chat-ujete i razmenjujete elektronsku poštu... i, naravno, da igrate igre (FFXI!FFXI!). No, čelnici Sony-ja i Square-a stalno zbunjuju potencijalne mušterije oprečnim informacijama. Prvo je CEO Square-a Yoshi Wada izjavio da će FFXI biti potpuno besplatan (samo treba kupiti DVD s igrom, ha), ali valjda u Sony-ju vode više računa o profitu, te je nedavno stigla vest da će se i igranje FFXI naplaćivati preko mesečne pretplate. A mart je sve bliže...

PlayOnline.com

vesti

Britanija na čelu Evrope

Stalno kukamo koliko je Evropa zaostala u odnosu na Sjedinjene Države i Japan po pitanju onoga što je svima nama najdraže... video igara i konzola, boga mu. Ujedinjeno kraljevstvo je tu ipak svetao primer, kao teritorija koja je "ni tamo ni 'vamo" - stalno se približavajući svojoj bivšoj koloniji (a sada šefu), Sjedinjenim Državama, a opet želeći i da bude i da ne bude deo Evrope u isto vreme. Tako je i s digitalnom zabavom: Britanija uvozi najviše video igara iz SAD i Japana od svih evropskih zemalja, kako je pokazalo istraživanje Evropske asocijacije za zabavni softver (ELSPA). Stoga ne treba da nas čudi što baš odatle potiče najviše kompanija koje se bave proizvodnjom mod-čipova za konzole i hardverskih dodataka koji vam omogućavaju da vaša konzola čita igre namenjene za neko drugo tržište (DVD-ove za druge zone i NTSC standard). I još nešto: Britanija je zabeležila najveći rast prodaje video igara tokom upravo protekle godine: prodaja video igara porasla je za 121% na ukupnu vrednost od 2,3 milijarde dolara. Da li je ovo mnogo ili malo? Pa, pogledajte vest koja je zabrinula Japance...

Activision u akciji



Jedna od najstarijih kompanija na tržištu konzola i video igara uopšte, američki Activision (osnovan je još 1984. kada je Atari suvereno vladao tržištem konzola, a niko od današnjih velikih igrača nije još pošteno ni primirisao tom biznisu) i dalje je na vrhu. Bez starca nema udarca, kako već govori svima nam znana poslovica. Mada tržište digitalne zabave uporno opovrgava tu dragu izreku (uglavnom tako što veće ribe jedu male, a starci su matore ribe: ili su propali ili su se spojili s drugim kompanijama), eto, Activision već skoro dvadeset godina uporno opstaje na samom vrhu. Poslednja ponosna objava iz te kompanije je svima dala na znanje da je Activision na kraju 2001. godine držao nešto više od 10% američkog tržišta konzolarnih igara. Activision-ove igre su se našle na spisku deset najprodavanijih igara za PS2, PSOne, Gamecube, GBA, Game Boy Color, Xbox i Nintendo 64 - jednom rečju, za sve što postoji! Nije ni čudo, uz igre kao što su Tony Hawk, Matt Hoffman i Spider-man.



Xenosaga

Pre nekoliko meseci je otkriveno da Namco radi na super-RPG igri za PS2, projektu po imenu Xenosaga, kako smo vas i obavestili u vestima. Pretpostavlja se da je igra na neki način nastavak (prestavak) Xenogears-a za PSOne, ali, kako se čini prema novijim informacijama, Xenosaga će odvesti priču u nekim novim pravcima koji će deliti samo pojedine osnovne postavke s pričom Xenogears-a. Ovaj ambiciozan projekat (igra se nalazi na 2 DVD-a!) tek započinje, pošto je pravi naziv igre - koja treba da se pojavi u Japanu 28. februara - Episode I: Der Wille Zur Macht. Namco je objavio da planira da objavljuje po jednu igru tj. epizodu Xenosaga-e godišnje, a epizoda bi trebalo da bude šest, kukuuu...



Internacionalni FFX

Kada nema drugih vesti (a januar je notoran po nedostatku događanja u svetu digitalne zabave, pošto su se svi ispucali krajem decembra, pa su otišli na zaslužene odmore te tako do polovine januara kada mi zaključujemo broj obično ima duplo manje zanimljivih vesti nego drugih meseci), okreni se Final Fantasy-ju X, kako me je uvek učio Darko. Ne, zaista - igrom slučaja jedna od retkih zanimljivih informacija koja nam je stigla ovih dana tiče se ove igre. Naime, već su počele da stižu prve informacije o dodatnom disku po imenu Otherside of Final Fantasy koji dobijate kao BONUS uz Final Fantasy X International tj. englesku verziju. Na disku se nalazi dodatna scena završne animacije. Da ne bismo otkrivali ništa, recimo samo da natpis koji se pojavljuje na kraju ove scene poziva u nove avanture... Da doda ulje na vatru, na zvaničnoj Web stranici za FFX International pojavio se ogroman natpis: "Da li je ovo epilog... ili prolog?". Podivljalim ljubiteljima Final Fantasy-ja je ovo bilo dovoljno da naveliko počnu da špekulišu o "gaiden" FFX igri. "Gaiden" vam na japanskom znači otprilike "priča sa strane" tj. "sidestory". Znači, ljudi se nadaju da Square nagoveštava pravljenje još jedne igre koja bi se događala u svetu FFX, možda čak i s nekim likovima iz FFX. Ipak, nema nikakvih konkretnih dokaza. Za sada...

Konzole na Mreži, a?

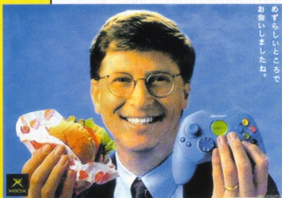


S obzirom na to da se u igranje igara preko Interneta polažu nade kao što su se nekada polagale u nuklearnu energiju (divno je, čisto je, korisno je, daće novu snagu i lepotu svetu, praće rublje i kuvati kafu i...), nije čudo da se mnogi proizvođači okreću ovom načinu zarade. Ipak, mogućnost igranja preko Mreže je za sada i dalje uglavnom privilegija vlasika PC-a, što ipak ne treba da čudi pošto je PC mnogo predusretljiviji za takve stvari. Naravno, tvorci konzola i igara za konzole žele da se omaste o taj kolač, te se poslednjih godina i oni pripremaju da izađu na Mrežu (što se još uvek nije dogodilo na neki ozbiljan način). E, pa ljudi koji se u to razumeju predviđaju da za konzole još uvek nema budućnosti na Internetu. Dok projekcija zarada tvoraca mrežnih igara za PC do 2006. prebacuje 1,5 milijardi dolara godišnje, za one koji prave konzolarne mrežne igre predviđa se da će svi zajedno u istom periodu zarađivati tek bijednih 250 miliona godišnje. Zašto tako stoje stvari? Postoji mnogo razloga, ali recimo da igrivost konzolarnih igara preko Mreže uveliko zavisi od toga da li imate širokopropusni (kablovski ili satelitski) pristup. Tvorci konzola računaju na igre koje zahtevaju brz protok podataka, što ogromna većina današnjih igrača jednostavno nema.



Xbox u Japanu

Ne znam da li će Microsoft uspeti da popravi "zabrinjavajuće " stanje na tržištu video igara u Japanu (ZABOGA! PROMET OD "SAMO" 35 MILIJARDIIII DOLARA! TOLIKO PARA NE PROĐE KROZ YU ZA GODINU DANA!), ali Sitnimekani očigledno smatra da u zemlji izlazećeg sunca postoji dovoljno prostora za još jednu (i to američku) konzolu. Japanska premijera Xbox-a je najavljena za 22. februar. Za sada se zna da je Microsoft pripremio nekoliko pogodnosti za svoje potencijalne japanske kupce, ne bi li ih uspeo privući. Na primer, Xbox će u Japanu koštati nešto manje (oko 30 USD) nego u Sjedinjenim Državama, a u prodaju će biti pušteno i 50.000 "specijalnih" Xbox-ova koji će koštati koliko i oni američki, ali će imati providnu kutiju, srebrni logo, kao i srebrni lančić (za zaključavanje) s potpisom g. Gates-a lično! Bre! A igre? Pa, standardno: 12 komada na premijeri, s tim što su ozbiljne japanske kompanije za proizvodnju igara izgleda ozbiljno shvatile Xbox: tu je nekoliko Konamijevih naslova (Silent Hill 2, Air Force Delta II, Hyper Sports 2002 Winter), pa Capcom-ov Onimusha, pa Segin Jet Set Radio Future, a naravno da je tu i nekoliko Microsoft-ovih igara (Tenku: Freestyle Snowboarding, Project Gotham Racing i Nezmix, ekskluzivno za japansko tržište).



Japanci se igraju, kao i uvek

Samo, da li je "kao i uvek" dovoljno dobro? Nećete verovati, nasuprot našoj domaćoj filozofiji prema kojoj je stagnacija (status quo, nepromenjeno stanje stvari) jedna baš fina situacija koja ne zahteva nikakav napor, u svetu velikog biznisa i visokotehnološkog kapitalizma stagnacija je veoma opasna stvar. Stagnacija znači da profiti ne rastu, da se ne kupuje više, a to znači da nešto nije u redu - jer profit jedne kompanije mora stalno da raste. E, zbog svega toga možete shvatiti zašto je izveštaj japanskog časopisa Famitsu u kome se navodi da je prodaja video igara u Japanu za 2001. skoro jednaka onoj iz 2000. zabrinuo tvorce video igara! Ako vas zanimaju i brojke, radi se o cifri od oko 35 milijardi zelenih dolarčića... I pored toga što su se pojavile dve nove konzole (dobro, Xbox će uskoro), kod Japanaca izgleda nije porasla želja za trošenjem vremena ispred TV-a punog šarenih boja.

Žurka, pa i više od toga



Dan pred Novu godinu, a povodom iste, organizovana je prigodna žurkica kojoj su prisustvovali samo odabrani. Bilo je reči o radnim pobedama ostvarenim tokom godine, kao i časnih pionirskih obećanja da nećemo više kasniti u pripremi za štampu. Uz džabe piće padala su još i razna druga obećanja pa i opklade, a o rezulatima istih - kasnije. Neki (veseliji) elementi žurke su provod nastavili i dalje po popularnim gradskim destinacijama. Pozdrav pomenutima.

Xbox xplodira?



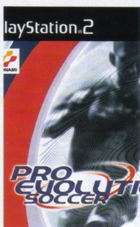
Kad ste veliki i uspešni, svi samo čekaju da napravite neki kiks ili glupost. A kada ste Microsoft, takvih ima puno, pa još imaju i moralno opravdanje da dočekaju na nož svaki vaš propust. Naravno, trenutna vruća tema je Xbox, tačnije: koliko i na koji način Xbox ne valja. Prema izveštajima (koji uključuju čak i novinsku agenciju svetskog renomea kao što je Associated Press), do sada je od strane kupaca prijavljeno oko 10.000 neispravnih Xbox konzola. Iako nikome konzola nije baš eksplodirala (to smo stavili u naslov samo zato što zvuči dobro), mogli biste da pomislite da je ta brojka poveća. Pa, ni to baš nije istina jer je u svetu velikog biznisa sve relativno. Kada se uzme u obzir da je za sada u Severnoj Americi prodato oko MILION prokletinja, onda vam 10.000 dođe... oko 1 posto. Microsoft kaže da je to sasvim u granicama dozvoljene količine fabričkih defekata. Ipak, mnogi, dovoljno nesrećni da dobiju falični Xbox, žale se na neažurnost Solectron-a, kompanije koju je Microsoft unajmio da servisira pokvarene Xbox-ove. Neki ljudi (konkretno g. John Kreis iz Čikaga) su čekali skoro mesec dana da njihov slučaj dođe na red. Priče sa zapadne strane... Kod nas čak nemate ni garanciju.

Solid Snake u Evropi!

Ali tek na proleće... arghhhh! Naime, izgleda da je japanskim kompanijama evropsko tržište poslednja rupa na svirali (dobro, da se ne lažemo, podsaharska Afrika i centralna Azija verovatno zauzimaju nešto niža mesta na toj spirali nego stara Europa), pošto eto i Konami nešto zavlači s evropskom premijerom svog najnovijeg svetskog megahita, igre Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Naime, igra je isprva trebalo da se u PAL verziji pojavi krajem januara, pa u februaru, a sada je najnoviji datum 8. mart (Dan zmija, ha... ovaj, Dan žena). No, dobro, glavna prepreka našem uživanju u novim avanturama Solidne zmije nije nikada bio NTSC, američki TV standard, već činjenica da je ova igra pogolema te da je izašla samo u DVD formatu, a on se još uvek baš nešto preterano ne piratuje. Šmrc.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

ISS 2 dostupan svima!



Konami je izgleda definitivno završio sa svojim (istina kratkotrajnim) flertom sa Sony-jem. Naime, poslednje dve-tri godine jedina kućna konzola za koju je Konami pravio igre bili su Sony-jevi PlayStation-i (pored toga, Konami je pravio igre i za GameBoy i, naravno, za automate). No, Sony može da se pozdravi s jednim ekskluzivnim naslovom, a to je - International Superstar Soccer (znate, to je onaj ISS koji se pojavio na premijeri PS Dvojke i svi su rekli: "Ali ovo nije pravi ISS i MNOGO liči na FIFU"!). Tačno, pošto je ISS pravio KOE (Konami of Europe), a ISS PRO tj. Winning Eleven prave Japanci KTYO (Konami Tokyo). Naime, direktno s izvora, tj. iz evropskog ogranka Konami-ja je stigla vest da će se ISS 2 (dakle NE ISS PRO2, ne ni Pro Evolution Soccer 2, a tek ne ni Winning Eleven 6) pojaviti u aprilu i to za PS2 (ipak se zna ko je prvi), a nešto kasnije - i za Gamecube i Xbox! Da li će biti bolji od prethodnika? Pa, nadamo se. Da li će biti bolji od Pro Evolution-a tj. Winning Eleven-a? NIKADA!



Xbox na sve strane

Najvrelija tema od početka godine je, naravno, Xbox, što ne treba da čudi s obzirom na to da je to najsvežija konzola na tržištu - a bogami imala je i najskuplju reklamnu kampanju. E, među svim vrelim temama vezanim za ovu konzolu trenutno je najvrelije pitanje njenog (ne)uspeha na Dalekom istoku, da budemo precizniji - u Zemlji izlazećih konzola, Japanu. Microsoft plaća šakom i kapom, njegovi ljudi su se rastrčali levo i desno ne bi li obezbedili podršku za američku konzolu na japanskom tlu. Ipak, s obzirom na to da novac ne zna za nacionalnost i ostale prepreke, počele su da se šire glasine da bi Microsoft uskoro mogao da obezbedi podršku dva veoma eminentna japanska proizvođača igara, oba poznata po svojim legendarnim RPG serijalima: u pitanju su Enix i Square!
Obe kompanije su i zvanično potvrdile da su u pregovorima s Microsofto-om. I, dok je PR čovek Enix-a jasno izjavio da je jedno sigurno: Enix neće praviti Dragon Quest za Xbox (a Dragon Quest je najprodavanija igra ove kompanije), Hideki Tsuchiya iz Square-a je samo rekao "da je politika naše kompanija da pravimo igre za konzole koje se dobro prodaju." Ako bi kojim slučajem Microsoft uspeo da izboksuje neke Square-ove naslove za svoju konzolu, to bi im bila ogromna prednost na japanskom tržištu, a da ne govorimo o udarcu koji bi bio nanesen Sony-ju, koji i dalje računa na Square kao na svog ekskluzivnog tvorca igara.





NINTENDO GAMECUBE™ DOSIJE

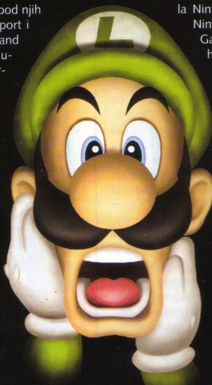


GameCube je po svojoj veličini ubedljivo najmanja konzola nove generacije. Po širini je skoro isti kao Game Boy Advance, s tim što je ipak desetak centimetara viši. U jednostavno kockasto (odakle li je dobio ime?) kućište disk se ubacuje odozgo (kao na starom PlayStation-u), za razliku od PlayStation-a 2 i Xbox-a. S gornje strane se nalaze Reset i Open dugme, a glavni prekidač se nalazi pozadi. GameCube, isto kao i Xbox, sadrži 4 kontroler porta (što im daje izvesnu prednost nad PlayStation-om 2), dva Digicard porta (memorijske kartice), standardni audio video port i digital out port za HDTV. Ispod njih se nalaze serijski priključak, expansion port i mrežni priključak za modem ili broadband konekciju. Nintendo je lansirao GameCube u Japanu 14. septembra samo u purpurnoj boji, a u Americi je već bio dostupan i u crnoj, a za Evropu bi trebalo da bude dostupan u celoj paleti boja. Nintendovo obećanje da će isporučiti 1,1 milion konzola američkim radnjama ispunjeno je u potpunosti. GameCube je prva konzola koja na sebi ima ugrađenu dršku, valjda radi bolje prenosivosti?

Hardware

Prvog dana E3 sajma 1999. godine Nintendo je najavio inicijalne specifikacije za svoju konzolu sledeće generacije pod šifrovanim imenom Delfin. Nintendo je znao da je od suštinske važnosti da na vreme počne da stvara glasine o svojoj sledećoj mašini, dok je Sony već imao zakazanu demonstraciju nove epizode Gran Turismo serijala na PlayStation 2 development kitu. Posle prvobitne najave, Nintendo se povukao od očiju javnosti na više od godinu dana do Space World-a 2000 (avgust), kada su promenili radni naziv mašine u GameCube i prikazali demo verzije nekoliko najpoznatijih Nintendo igara i objavili konačne hardverske specifikacije mašine.

1,2 miliona GameCube konzola je prodato u Americi tokom decembra. Takođe, 90% od 1,3 miliona komada precviđenih za Japan je prodato u rekodnom roku. Nintendo planira da proda minimalnu količinu od 4 miliona konzola do marta 2002.



U tom trenutku je prava rulja proizvođača čipova saletala Nintendo u pokušajima da naprave dogovor sa Nintendom za proizvodnju glavnog procesora za GameCube. Nintendo je odabrao IBM zbog njihovih naprednih tehnologija u primeni bakra u proizvodnji čipova. IBM-ovi bakarni čipovi rade brže nego Intelovi aluminijumski Pentium čipovi na istoj radnoj frekvenciji, a uz to imaju manju potrošnju energije i samim tim proizvode manje toplote nego njihovi aluminijumski konkurenti. GameCube-ov 0,18 mikronski 485 MHz CPU baziran na bakarnoj tehnologiji, alias Gekko, je baziran na PowerPC arhitekturi i vrlo je sličan po dizajnu arhitekturi Apple-ove Macintosh G linije kompjutera. I dok benchmark testovi mogu varirati od aplikacije do aplikacije, PowerPC čipovi koji rade na 400 MHz mogu ostvariti proračunske rezultate barem ekvivalentne Intel Pentium-u III na 700 MHz ili bržim!!! GameCube sadrži 24 MB vrhunske 1T-SRAM glavne memorije, kao i 16 MB DRAM memorije isto-

vetne PlayStation 2 i Xbox mašinama. GameCube-ovu grafičku jedinicu GPU je razvio ArtX i proizvodi je NEC. ArtX je pomogao u pravljenju grafičkog procesora Nintenda 64 i nedavno je otkupljen od ATI-ja, čime je dugogodišnji proizvođač PC video kartica zagrabio parče tržišta za konzole.

Nazvan Flipper, GameCube-ov GPU radi na 162 MHz i sadrži 3,1 MB embedovane MoSys 1T-SRAM za Z bafere, frejm bafere i keš za teksture. Embedovana memorija će omogućiti developerima da informacije drže u "okolini" grafičkog čipa da bi što više smanjili kašnjenje i sačekivanje. Nintendo je sramežljivo procenio GameCube-ov poligonalni output na 6 do 12 miliona poligona u sekundi u punom radnom grafičkom okruženju igre, ali developeri tvrde da je prava brojka veća od 20 miliona poligona. Igre koje su se pojavile paralelno sa startom konzole glatko su prevazišle Nintendove uzdržane brojke. Ali, ono što bi trebalo da bude najjača strana Nintendove grafike jeste rad sa teksturama. GameCube koristi S3 6-to-1 kompresiju tekstura koja komprimuje teksturu na jednu šestinu originalne veličine, bez opterećenja procesora. I kao dodatak na S3 kompresiju tekstura, GameCube može prikazati 8 simultanih tekstura po objektu, uporedimo to sa Xbox-ovih četiri (hardverski).



Poput Nintendo 64 GPU-a, Flipper poseduje širok spektar hardverskih efekata koji se mogu koristiti bez postavljanja dodatnog opterećenja na sistem. Magla, antialiasing po pikselu, alfa blending, virtual texture design, multiteksturni maping, bump i enviroment maping, MIPMAP i bilinearno filtriranje su svi ugrađeni u GameCube-ov hardver i svi se mogu realizovati bez stvaranja uskih grla u sistemu. Plus, Flipper može hardverski renderovati do osam svetlosnih izvora u realnom vremenu. Nintendo je prvobitno najavio da će GameCube-ov MPU raditi na 405 MHz, a da će Flipper kucati na 202.5 MHz, ali sistemske specifikacije su promenjene nekoliko dana pre E3 i ponovo na Space World-u 2001 zarad kompatibilnosti dveju jedinica. Finalne karakteristike su ipak Gekko 485MHz i Flipper 162MHz.

Još jedna kompanija s kojom je Nintendo tesno sarađivao tokom izrade GameCube-a jeste Matsushita. Momci iz ove kompanije su odgovorni za dizajn i proizvodnju posebnog DVD

Više od 70 naslova za GameCube se očekuje do kraja 2002 godine, uključujući takve naslove kao što su Mario Sunshine, Eternal Darkness, Zelda i Star Fox Adventures. Mada kada to uporedimo sa količinom naslova koja izlazi za PS2...

formata specijalno za GameCube i to takvog koji apsolutno isključuje svaku mogućnost kopiranja ili, drugim rečima, piratovanja (PONOVO, c,c,c, oni izgleda nikad neće naučiti). U pitanju je optički disk prečnika 8 cm koji će sadržati dva puta više podataka nego običan CD Rom, preciznije negde oko 1,5 GB. Makar više neće koristiti preskupe ker-

Nintendo
GAMING 24:7™



tridže, jer je ipak DVD format sasvim zadovoljavajuće brzine za streaming bilo koje količine podataka. ALI, iako je GameCube-ov drajv i format neka vrsta derivata DVD formata, on IPAK neće moći da reprodukuje DVD filmove! Bad Nintendo, bad. Dobro, morate shvatiti da je ova odluka Nintenda bila isforsirana neophodnošću niske cene konzole, a mogućnost reprodukcije DVD filmova bi dosta negativno uticala na formiranje cene. U nekoliko navrata je bilo govorkanja o tome da će Matsushita (Matsushita, pa Matsushita, reci bre ljudima da se pod ovom kompanijom gnezde i Panasonic i Technics i još nekoliko gigantskih kompanija, pa vi vidite šta je onda Matsushita) pod Panasonic-ovim imenom izbaciti DVD player sa GameCube hardverom ili GameCube sa DVD player-om ako vam se tako više sviđa. I na kraju je dotična hibrid

Prvi susret sa Mario Sunshine se očekuje na predstojećem E3 maja ove godine. A mi ćemo biti tamo da čujemo kada će biti publikovan za javnost.

mašina ipak izašla, ali samo za japansko tržište, a evo i zašto. Pirati. Oko DVD formata je podignuta velika panika jer je on smišljen kao nesalomiv u smislu piratizovanja, ali, budimo realni, nema tog formata koji će iskliznuti piratima iz ruku, pa makar ručno klesali medij. A kao glavni razlog je navedena Nintendova ideja i koncept da je njihova konzola namenjena igranju i samo igranju a nije zamišljena kao kompletan sistem kućne zabave kao PlayStation 2 ili Xbox. Tako, nije bilo iznenađenje kada je Nintendo najavio da će prodajna cena na premijeri biti 199$. Što se tiče cene za GameCube-DVD player, tačnu cenu ne znamo, ali najave su glasile da će se kretati oko 300$.



Kao dodatak podršci za streaming audio CD kvaliteta, GameCube sadrži programabilni digital signal processor (DSP) koji podržava do 64 simultana real time 3D kanala. GameCube-ov hardver se čak može i "prevariti" da proizvodi više sa nekim softverskim audio alatima, ali tako nešto bi već opterećivalo hardver. Čak postoji mogućnost softverske emulacije Dolby Digital sistema, ali će većina ranih igara podržavati samo Dolby Surround Sound. Što se tiče zvuka, izgleda da će Xbox pa i GameCube ostvariti značajnu prednost nad PlayStation-om 2.



NINTENDO GAMECUBE

DOSIJE



Sa izuzetkom nekih zvučnih aplikacija, GameCube-ova arhitektura je dizajnirana tako da izvodi sve operacije hardverski. Kao poređenje, mnoge mogućnosti GameCube-ovog hardvera mogu se realizovati isključivo softverski na PlayStation-u 2, što troši procesorsku snagu i CPU-a i GPU-a. Nintendo je svoju mašinu nove generacije učinio snažnom i pristupačnom programerima u smislu toga da je dosta lagodno praviti softver za nju. Ovo bi trebalo da omogući developerima da fokusiraju svoje napore na razvoj sadržaja umesto da se rvu sa hardverom i maltretiraju s implementiranjem novih tehničkih rešenja koja nisu podržana od strane hardvera. Ovakav koncept je dobio svoju javnu potvrdu na E3 2001 kada je Sega objavila da je kompletirala igrivu verziju igre Phantasy Star Online 2 u verziji za GameCube za MANJE OD MESEC DANA.

Periferije

GameCube-ov kontroler je kombinacija N64 i PlayStation kontrolera. Naravno da i ova dva duguju nešto od svog dizajna upravo SNES kontroleru. Sveukupni utisak koji kontroler odaje je kao da držite Dual Shock 2 u rukama, s tom razlikom što je zamenjen položaj palice i krstića. Leva analogna palica je poboljšana verzija N64 analogne palice. Još uvek sadrži pokazivače pravca (znate valjda na šta mislim), ali baza palice je nabudženija i presvučena gumom radi poboljšanog prijanjanja. Žuto obojena desna analogna palica je zauzela mesto žutih C dugmića sa N64 kontrolera. D pad ili krstić je iste veličine kao na Game Boy Advance-u i dosta je manji nego što smo navikli na konzolnim joypad-ovima. D pad je smešten u istu oblast u kojoj se nalazi i leva palica Dual Shock-a 2 tako da se komotno može koristiti.

Sa samo 4 dugmeta na gornjoj strani, GameCube joypad je dosta pojednostavljen. Veliko analogno A dugme je okruženo sa "bubrezima" X i Y i polukružnim B dugmetom. Sve je napravljeno tako da je lako držati A dugme i pritisnuti neki od "komšijskih" dugmića, kako bi se proširila funkcija istih. Što se tiče šolder dugmadi, nema kontrolera od SNES naovamo koji ih nije imao, pa ni GameCube nije izuzetak, pa čak imaju i klik kada se potpuno otpuste.

Digicard je GC verzija memorijske kartice koja je po svom kapacitetu identična onoj sa N64 konzole, tj. sadrži 4MB fleš memorije, što je prilično čudno, jer u igrama koje koriste mnogo statistike, kao RPG ili sportske simulacije, da ne kažemo menadžeri npr, ovo bi moglo da predstavlja popriličan problem.

Network adapter ne ide u kompletu sa mašinom već će se kupovati odvojeno. U prodaji će biti dve varijante, 56k V.90 modem i broadband adapter za DSL i kablovski Internet. Nintendo je napravio novi ogranak svoje kompanije koji će biti zadužen za strategiju mrežnog razvoja koji se za sada drži popriličnog po strani. Interesantno s obzirom na to da je Sega najavila Phantasy Star Online 2, koji je isključivo mrežna igra, za početak ove godine.

Igre

Pik(i)min

Čuveni Miyamoto je rekao da radi na novoj vanžanrovskoj igri za GameCube, ali niko nije mogao ni da pretpostavi da će igra biti ovoliko čudna. Najjednostavnije bismo je mogli opisati kao real time strategiju u Miyamoto-vom dvorištu.



Cilj igre je da rukovodite stotinama nekakvih malih kupusića koji treba da istrebe parazite, sruše zidove bašte i konačno izgrade svemirski brod da bi se glavni junak igre vratio kući. Igra možda deluje jednostavno na prvi pogled, ali samo na prvi pogled. Oni koji su je igrali kao jedinu manu igre navode njenu dužinu.







Super Smash Bros Melee

Jedna od najpopularnijih igara u Japanu trenutno je upravo igra sa gorenavedenim predugim naslovom. Melee je nastavak poznatog Super Smash Bros serijala sa mnogo već viđenih likova i poteza, što je sasvim uobičajeno i među ostalim fajterskim serijalima. Ova igra je definitivno favorit japanskog tržišta dok preko okeana nikad nije stekla veliku popularnost. Ili barem kod nas..

Luigi's Mansion

Većina ljudi (igrača) pri pomenu Mario Bros serijala pomisli - skakutanje. Ali, Luigi's Mansion je veliki korak u drugom pravcu od standardnog gameplay recepta primenjivanog u serijalu. Umesto skakutanja s jedne platforme na drugu, u ovoj igri je cilj pohvatati duhove. Opremljen usisivačem i baterijskom lampom, Luigi mora da "počisti" sve duhove. Igra integriše specijalne mogućnosti GameCube-a u gameplay da ostvari novo osvežavajuće iskustvo.



Proizvođač grafičke karte, ili preciznije procesora, za GameCube objavio je finansijske rezultate za prethodnu godinu. Kvartalni neto profit kompanije zaključno sa 30. novembrom se popeo na 10,4 miliona dolara sa 16,2 miliona GUBITKA tokom istog perioda prošle godine, čemu je dosta zaslužna dobra prodaja GameCube-a.



Najbolje igre 2001.

Treći put. Kako i zašto treći put kad mu vreme nije? Radi se o tome da su nas mnogi od vas zvali i žalili se da u njihovom primerku Bonusa nije bilo anketnog listića. U strahu od optužbe za diskriminaciju i segregaciju i sektarenje (a i zbog vas dragi čitaoci) rešili smo da ponovimo predloge za igru godine da bi (ovoga puta) imali konačno rešene pobednike. Još uvek važi da ako mislite da neka igra zaslužuje da uđe u izbor za igru godine, a ne nalazi se među niže navedenim igrama, upišite je u spisak a ko od vas bude u pravu dobiti će jednodnevni boravak (i kartu u JEDNOM pravcu) u redakciji među LJUDACIMA koji ovaj časopis prave (ako su dovoljno HRABRI da dođu). Možete glasati i putem emaila (SAMO JEDANPUT) na adresu bonus@eunet.yu. A što se tiče one posebne kategorije, preliminarni rezultati mi dosta gode. Hvala.



Intro

Ja spadam u one likove koji pre početka igre odgledaju sve moguće izdavače, developere, sudopere, i ostale pre nego što pritisnem START. A posebno obraćam pažnju na intro. Čak sam toliko razvio neki "osečaj" ili njuh, da prema introu mogu da ocenim hoće li igra biti dobra ili sr...ednja.

1. **ISS Pro Evolution PS2**
2. **Kengo Master Of Bushido PS2**
3. **Devil May Cry PS2**
4. **Onimusha PS2**
5. **Alone In The Dark PSX**

Platforma



Skoči, skoči, SKOČI SAD! Ništa, sad ponovo ispočetka. Ajde, daj meni da ti pređem to, što si takav bre? Ma nisam igrao ranije, nego ZNAM šta treba da se uradi. PA ZATO ŠTO IGRAM IGRICE VEĆ PETN'ES' GODINA! TAKO ZNAM! Ne nije mi dosta. I nisam mator za igrice. IGRAĆU SE DOK GOD MI TO PREDSTAVLJA ZADOVOLJSTVO! Kakve to veze ima sa godinama?

1. **Crash Bandicoot: Wrath Of The Cortex PS2**
2. **Klonoa 2 PS2**
3. **Super Mario GBA**
4. **Floigan Brothers Episode 1 DC**
5. **Harry Potter PSX**



Strategija/ Simulacija

Klimavo, labavo, lavabo, krhko, nejako, nerazvijeno, slabašno, kržljavo... Osim "Ejdža" i "Elemeja", koji su jedini pretendenti na titulu ovde. I to je "LiMA" u blagoj prednosti, jer nije limitiran nezgodnim upravljačkim interfejsom kao "Ejdž". Mada, ko zna? Možda ipak ima više onih koji vole RTS (ne prvi kanal, nego Real Time Strategy), nego da valjaju igrače. Opet, pare su tu... Ma recite vi na kraju.

1. **Age Of Empires 2 PS2**
2. **LMA 2002 PSX**
3. **Panzer Front PSX**
4. **Ring Of Red PS2**
5. **Heroes Of Might & Magic III PS2**



Najduhovitija igra

Najduhovitija igra je stvarno nezahvalna kategorija jer oko kvaliteta igre još i možemo da se složimo, ali oko humora...

1. **Floigan Brothers Episode I DC**
2. **Sheep Dog 'n' Wolf PSX**
3. **Grand Theft Auto 3 PS2**
4. **Worms World Party DC**
5. **Fur Fighters PS2**

Akcija

Ko ne zna koja će igra pobediti u ovom žanru, taj nije čitao prošli broj Bonusa, niti tekst mladog kontroverznog autora, sa vrlo EKSPLICITNIM izražavanjem, nećemo mu navoditi ime, dosetite se sami. Hvala mu, shvatili smo njegovu poruku, a imamo i mi jednu za njega.

Kokejn vil meš jor brejn, pils vil blo' jor majnd. Drop d šit, bi strejt, folo' jor fejt, vrajt d faken buk, and evribadi vil bi on d huk. End ajl help ju.

1. **Grand Theft Auto 3 PS2**
2. **Half Life PS2**
3. **Head Hunter DC**
4. **Syphon Filter 3 PSX**
5. **Metal Slug X PSX**

Najveći promašaj

Ili (S)HIT kategorija.U ovu kategoriju spadaju "neigre" i igre koje uopšte nisu izašle. "Neigre" su trebale da budu igre, pre nego što su njihovi autori, prodali dušu za pare, i bedno "završili" posao. U stvari to se dešava kada se angažuju ljudi koji ne igraju igre, da bi pravili igre. Možda nam je i lakše kada nam "otkažu" igru. Kažem vam, dajte da pravimo igru ljudi...

1. **Frogger PS2**
2. **Roland Garros 2001 PSX**
3. **Commandos 2 - otkazana igra**
4. **ISS za Dreamcast - otkazana igra**
5. **Munch Odyssey XBOX**

Nije po JUS-u



E ovo je žanr koji mnogo volim, jer u stvari i ne postoji. Svaka od ovih igara je doživljaj za sebe, i potpuno je različita od onih klasičnih postavki prema kojima ostale igre klasifikujemo po žanrovima. Ove igre "nose" ideje, od kojih se možda kasnije razvije potpuno novi žanr.

1. **Frequency PS2**
2. **Mario Party 2 N64**
3. **Ooga Booga DC**
4. **Bomberman Online DC**
5. **Stretch Panic PS2**





Sport

U ovoj kategoriji zaista ne očekujemo iznenađenja. Fudbal se igra na 90 minuta i na 90% konzola u gradu se ništa drugo i ne igra do dični, ponositi, plemeniti KONAMI-jev serijal. Ko ne zna ko je KONAMI, taj sigurno ne zna ko će MILION POSTO biti pobednik u ovoj kategoriji. Veće su šanse da Jugoslavija osvoji svetsko prvenstvo u fudbalu nego da dotična igra ne pobedi u ovoj kategoriji.

1. **ISS Pro Evolution PS2**
2. **NBA Live 2002 PS2**
3. **ISS Pro Evolution 2 PSX**
4. **Tennis 2K2 DC**
5. **NBA 2K2 DC**

Avantura

"UHHHH! AUUU! BZZZZ! Od igara ovog kalibra čoveku se zavrti u glavu!" MNOGO jake igre u ovoj kategoriji. Navala katastrofalno dobrih naslova za PlayStation 2, je takva da prosto nema čovek (ili možda je bolje reći igrač) vremena da ih sve odigra. A ako niste stigli morali ste bar probati! ŠTA? Ima među vama i onih koji nisu ni VIDELI ove igre! Evo ga sad lepo raspust, ima da mi znate svaku od ovih igara u prste...

1. **Devil May Cry PS2**
2. **ICO PS2**
3. **Onimusha PS2**
4. **Alone In The Dark PSX**
5. **Batman Vengeance PS2**

Tuča

E pa ove godine imamo veliku krizu, kada su "nabadačine" u pitanju. Ovako loša godina je ... MA DAJ BRE DEČKO!!! Nema Tekkena, to reci! To je bitno. Nema Tekkena, nema šibanja. Videćeš kad dođe "četvorka" tamo negde u januaru, ako Namco ispuni obećanje, šta će biti.

1. **Kengo Master of Bushido PS2**
2. **X-Men Mutant Academy 2 PSX**
3. **Plasma Sword DC**
4. **Knockout Kings 2001 PS2**
5. **Victorious Boxers PS2**



FRP RPG

BRM, DRM, PRC, FPS, KRK, PSX, i ostale skrać.. Znate vi vrlo dobro ovaj žanr. Proširio se on već poprilično i među vama. Sigurni smo da ćete među ovim igrama naći neke od vaših favorita, i da će se sve manje dešavati situacija da pri izboru igre iz ove kategorije da korisite metodu ECI, PECI, PEC. (Ćao, Peco, kako je u vojsci? Sad znaš, ono što sam ja znao.)

1. **Chrono Trigger PSX**
2. **Tales Of Destiny 2 PSX**
3. **Record Of Lodos War DC**
4. **Grandia II DC**
5. **Paper Mario N64**

Vožnja



Jel još uvek niste sigurni koja će igra pobediti u ovoj kategoriji? Glupo je i da pričamo o tu nekim vožnjama, konkurentima, pretendentima i sličnima kada je među nama ONA! Veliki, legendarni, moćni - Gran Turismo 3! (Čuje se eho, tri, tri, tri...) Ako baš hoćete možete da glasate u ovoj kategoriji, ali da utičete.. Ko je protivan, bolje da nije emotivan....

1. **Gran Turismo 3 PS2**
2. **Xcitebike 64 N64**
3. **Crazy Taxi 2 DC**
4. **Mario Kart Super Circuit GBA**
5. **Vanishing Point DC, PSX**

Najveće iznenađenje

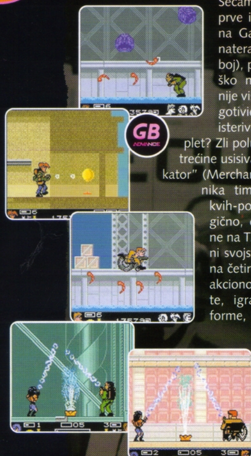
Pozitivno naravno... Ovde vam predstavljamo igre za koje nismo očekivali da budu nešto posebno, a onda se pokazalo da su u pitanju igre vrhunskog kvaliteta. Ili je recimo prethodni deo igre bio osrednji, a nastavak šokantno dobar. (A vi kao ne znate o čemu ja pričam, jel'?). Ili je jednostavno igra ispala bolja nego što smo očekivali.

1. **Grand Theft Auto 3 PS2**
2. **Twisted Metal Black PS2**
3. **Harry Potter PSX**
4. **FIFA 2002 PSX**
5. **Toy Story Racer PSX**





Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1



Sećam se Ghostbusters-a kao prve igre koja me je "kupila" na GameBoy-u (i koja me je naterala da kupim MOJ gejmboj), pa sam ovom naslovu teško mogao odoleti. Doduše, nije više to ta ekipa koju sam ja gotivio, to su sada EXTREMNI isterivači. Neko je pitao za zaplet? Zli polučovek, poludemon (dve trećine usisivač) po imenu grof "Merkator" (Merchario) je ot'o dvoje pripadnika tima, bog-sveti-zna-iz-kakvih-pobuda, a na vama je - logično, da ih POVRATITE (heh, ne na TAJ način, taj je samo meni svojstven). Njujork je izdeljen na četiri nivoa koja ćete morati i akciono i logički da kompletirate, igrajući kombinaciju platforme, pucačine i "vozačine". Koristite ektoplazmatično-visokoenergetsko naoružanje, fatajte DUSI (pozdrav ZEMO) i oslobodite Rolanda i Gareta koliko od marta. (UT)

USA Racer

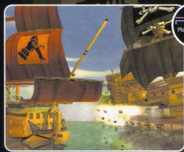




Koliko u martu treba da se pojavi i ova simulacija vožnje, ali kako vas ne bih lagao, odmah ću vam priznati da od nje ne treba očekivati mnogo, što govori njena cena (sada istaknuta, a igra ni gotova nije) - 9,99 funti. Kakve veze ima što su ga pravili ljudi London Racer-a, kada već sada PREKO košta koliko ovde originalan cd Twins-a. Pre bih ja kupio Racer-a, ali Twins-i su Twins-i (ciničan sam ako ne primećujete...). Imaće CELIH 11 fotorealističnih staza i (wow) 6 (slovima - šest) RAZLIČITIH igrača. E, da, a svaki od njih ima SVOJA kola. Kako inventivno i nadasve... originalno. Ipak, možda se čudo desi, možda programerima preko noći proradi savest (što je retkost) ili možda dođe smak sveta (što je mnogo verovatnije) i spase nas ovog SVETOGRĐA koje treba da se izvrši nad starim dobrim PSX-om... (UT)

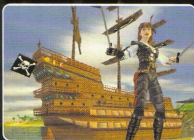


Pirates: Legend of Black Kat





Možda pojedinima poznata i pod imenom Pirates of Skull Cove, trebalo bi da za PS2 sistem predstavlja ono što je svojevremeno Pirates predstavljao za PC. U ulozi Katarine de Leone, gusarskog kapetana, vodićete svoju posadu egzotičnim morima u potrazi za moćnim magijskim predmetima, bogatstvom i ko zna čime još ne... Pored bitaka na otvorenom moru i lutanja neistraženim vodama, te nezaobilazne trgovine ("šaniranom" robom), tu će biti i dueli na "suhu", kao i čuvene sekvence razračunavanja kapetana suparničkih brodova na plamtećoj palubi, mačovima do smrti (barem jednog od njih). Pored 12 različitih tipova brodova, pridodata je i opcija redizajna broda, postavljanja topova, menjanja posade, zastave... Datum izlaska na englesko tržište je 1. mart, ali možda mi budemo taličniji ovog puta. (UT)



TransWorld Surf





Jedini Jugosloven (šatro) koga sam slušao da pominje surf (a nevezano za Bitch Boys-e) je Elvis "Džej" Kurtović u pesmi "Surfin' et Bembaša", a pravo da vam priznam - ni tada mi se pomisao nije svidela (a tek pesma - TRAĐEDIA). Ali, nekoliko decenija kasnije, Bičiz dobijaju trku s vremenom (koje ih je usput malo PREGAZILO) i, eko-la. Neosporno je lepa za na oko, ali to za NAS? Fala, men' ne treba... A angažovali su eksperte, nije da nisu - vodeća imena svetskog (havajskog) surfinga i, po njihovim rečima (mladih Havajki), "uspeli su da na realan i verodostojan način prikažu sport u vasceloj svojoj lepoti, ubacujući neke legendarne lokacije u igru, doprinoseći koliko sportu toliko i industriji zabave". Znači - 13 surfera i 9 lokacija, a da li neko želi da ostavi džigericu na koralnom grebenu? Četrnaesti mart.... (UT)



na vidiku

Shadowman: 2econd Coming



Izašao je iz senke, hoda s druge strane, jak je kao stena i očas posla plane - jede malu decu, mnogo voli Cecu, izaš'o na DiSiju, a ja sam ga želeo na kecu... Mike LeRoi, čovek koji hoda s obe strane, besmrtni vudu ratnik koji čuva svet od dimenzije pakla. On i Tomas Dikon (samoproklamovani lovac na zloduhe i demone) će se zajedno suprotstaviti Grigorima, humanoidnim demonima (ja prvo mislio da su u pitanju Rusi, prim.aut) koji su u talu sa Azmodeusom. On pokušava da napusti mesto svoga zatočeništva - Jamu (Pit), pa da odmah nakon toga finišira akciju najavljenu u jednoj old school knjizi. U pitanju je BAŠ jedan odeljak koji se odnosi na njega, zemlju, ljude i pakao koji nastaje po njegovom dolasku, a reč je o Jovanovoj knjizi otkrovenja (popularnijoj pod nazivom Armagedon). Februar? Dobar mesec... (UT)





PS2 PlayStation 2



NHL 2002

Kako smeju da čašćavaju žene za 8. mart jednom krajnje muškom, brutalnom i nadasve PREDIVNOM igrom, nije mi jasno...? Valjda će muškarci ovde shvatiti da žene imaju SVOJ PRAZNIK, EEE, a mi muškarci NIJEDAN! SVOJ PRAZNIK, EEE!!! A vamo traže ravnopravnost. I još kao - valjda ćeš mene da pustiš u WC (muški), iako sam žena, ja ne mogu da TRPIM koliko i ti (i uđe), a ja kada pokušam da uđem u ŽENSKI pod izgovorom da se zalažem za egalitet (ravnopravnost polova), uvek dolazi MURIJA da me PRIVODI... Elem - 6 režima igre, nove animacije i poboljšana mehanika, AI prevarantski konstruisan (koristi sitne, prljave trikove samo da POBEDI), a igra - TURBO! Još ubačene i NHL kartice koje kupujete poenima, a koristite za sitne "bustove" i prevare. AMAN - za dan žena, eee! Još će i krv da izbace i ubace lotos ili tulipan umesto paka... (UT)







The Three Stooges

Softverska kuća Cinemaware ušla je u istoriju kao utemeljitelj interaktivnih filmova, posebnog žanra igara u kojem postoje animirane sekvence slične igranim filmovima. Jedan od najzapaženijih naslova ove kuće je i priča o tri ugursuza, veliki hit koji je svojevremeno proslavio računare Amiga familije. Radnja u igri The Three Stooges vrti se oko trojice drugara (Larry, Curly i Moe) koji za trideset dana treba da sakupe tri hiljade dolara kako bi spasili sirotište iz koga potiču. Oni će to učiniti obavljajući čudne poslove i upadajući u komične situacije. Poslovi koje će ugursuzi obavljati predstavljeni su mini-igrama: boks, gađanje tortama, sakupljanje medicinskog materijala, učestvovanje u kvizu itd. Osim sjajne atmosfere, igru će, iz skrinšotova zaključujemo, krasiti i fenomenalna grafika u high-color režimu. (GJ)



GB color



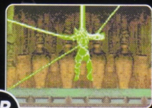


Mortal Kombat

Nije me toliko začudila vest da se "stari dobri" MootalKumbaat "inkarnir'o" na GBA, koliko me je začudila vest o pravljenju Street Fighter-a za mobilni telefon, ali - šta da se radi, e? Ja, kao takav, sve apsolutno pozdravljam, podržavam i iščekujem. Šta kažu programeri za igru? Da će "ponovo izmisliti žanr borilačkih igara, kompletno redefinišući princip borbe", ili makar tako navodi GLAVA - Džastin Heber (HEPEK???) [pa bih stoga da prizovem SPONZORE da sprovedem u delo grandiozni projekat konstruisanja TASTATURE ZA GBA (gromki pozadinski aplauz i ovacije)]. E, keve mi, mnogo starih likova (maltene ceo nindža klan, računajući i one robotizovane iz trojke), novi trikovi, novi tripovi, a sve to na GBA bre, ma "nena" da omane. Ja bih sačekʼo taj 22. februar... o. (UT)







GB ADVANCE







Bloody Roar: Primal Fury





Kao i u slučaju igre Bloody Roar 3, prve 3D tabačine za PlayStation 2, Primal Fury će biti jedna od prvih borilačkih igara za GameCube kojoj će nedostatak adekvatne konkurencije doneti određenu popularnost. Programeri Hudson Soft-a su ipak obećali da od Primal Fury-ja neće napraviti prost port sa PS2, već da će zasukati rukave i dodatno poraditi na grafičkom endžinu, igrivosti, novim likovima i arenama, kao i novim režimima igranja. Sudeći po poslednjim informacijama koje pristižu iz Hudson-a, rad se odvija po planu i prvi skrinšotovi zaista ulivaju nadu da će ovo biti igra vredna pažnje. Bilo kako bilo, Bloody Roar: Primal Fury će biti obavezno štivo za sve ljubitelje borilačkih arkada, barem dok se ne pojavi Soul Calibur 2. (GJ)



Mike Tyson`s Boxing

"I'M GONNA KNOCK U OUT! MOMMA SAID KNOCK U OUT!!!" DING-DING-DING... dobro došli na još jedan krvavi meč gde će svetski šampion U SVIM verzijama superteške kategorije pokušati da se obuzda, ograničavajući se isključivo na frakture, hematome i kontuzije, a nikako na JEDENJE protivničkih ušiju (jer smo ga odveli kod veterinara koji ga je stručno informisao da se to ne radi zbog mogućih infekcija). Da, da, dame i gospođo, to je on: jednaruka-duža-od-druge-dva-zuba-u-vilici-i-dve-tone-c4-eksploziva-u-bicepsima-i-tricepsima-divlji-hip-hop-uragan - ČELIČNI MAAAAAAAJK. U protivničkom uglu, ne još dugo definisan u prostoru, nismo-upamtili-kako-se-zove-Džekson (daće Bog da je Majkl). Na zvuk zvona (mart 2002) otvorite čelične rešetke KAFEZA i BEŽITE!!! DING-DING-DING (UT)



Lufia: The Legend Returns

Široj publici ne toliko poznat serijal RPG igara kompanije Natsume dobiće uskoro i treći nastavak. Kao i prethodna izdanja, nova igra je namenjena kako početnicima tako i prekaljenim igračima akcionog RPG-a. Okosnicu igre čini interesantna priča o ljubavi, osveti, avanturi i nadanjima i u njoj učestvuje dvanaest junaka, svaki sa specifičnim prednostima koje treba iskoristiti u pravom trenutku. Osim novog sistema sticanja nivoa, programeri obećavaju grafiku kakva nije viđena na GBC platformi, kao i čitav niz intrigantnih mini-igara i podsistema koji će igrača preokupirati tokom više od trideset sati. Tu su i stotine mističnih oružja, moćne magije, mitska bića i opake karakondžule (podseća na redakciju Bonusa, prim. aut). (gj)



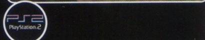




Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn

Ljubitelji mističnih ostvarenja će uživati u ovoj originalnoj igri u kojoj će simultano kontrolisati jednoroga Pryzm-a i Karrock-a, trolovskog maga. Četiri različita sveta, 37 nivoa i lako dostupne magije adut su na koji se puca, pored odlične grafike i efekata transformacija u realnom vremenu. Transformacija? Magični svet trolovskih planina, vilovnjačkih šuma, gnomskih brda i močvarnih nimfi napadnut je od strane mračnih sila koje mutiraju sve žitelje ovog malog raja, a ova dva junaka kreću da ih izmorfuju u slatke male čarobnjake, ratnike i monstrume, kakvi su bili pre mračne transformacije. Ako mislite da ste dorasli zadatku, zajašite ljupkog jednoroga, zavitlajte kojom magijom i uživajte već koliko od marta iduće godine. (UT)









Worms Blast




Jednom davno, na jednom proplanku... ma znate i sami! Samo, šta se dešava kada se ti isti crvići puste da slobodno VRŠLJAJU po procesoru PS dvojke? RASULO i TEROR, ZLO i NAOPAKO, ŽELJKO SAMARDŽIĆ i LUNA... (ni sam ne znam šta groznije zvuči...). Šta se nije promenilo? Uvrnuti i dijabolični humor, klasičan i već svima vrlo dobro poznat gameplay i veliki, VELIKI arsenal (big BIG GUNS). Multiplay ogromne igrivosti i osam unikatnih likova Worms sveta, svako SPECIJALAN na svoj način. Oružja su neznatno evoluirala, tako da ćete sada recimo moći da prizovete morske nemani, izbacujete torpeda i METEORE... a tu je i stara dobra Holy Hand Granade. Samo jedan crv je dovoljno čovek da ne bude žena, nego da išeta iz arene kao pravi MUŠKARAC... A on ću biti ja. Jedva čekam februar, jedva čekam PRVI... (UT)



Loch Ness

Igra koja bi trebalo da se pojavi početkom februara odvešće vas u zemlju kiltova, hedžisa i starog dobrog viskija. Priča o ne tako mirnom jezeru koje se mestimično zatalasa pojavom već decenijama poznatog Nesija poslužila je kao inspiracija za još jednu avanturu iz ``prvo lice``. Kao detektiv i ``stari bludnik grada Čikaga`` (gde radite privatno), zapućujete se ka svojoj domaji iz koje još onomad emigriraste kako biste pomogli vlasniku Devil`s Ridge Manor-a. Tamo se u poslednje vreme pojačala aktivnost vezana za pojavu natprirodnih entiteta, te vi dolazite da istražite stvar. Nažalost, onaj što vas u bestragiju dozva netragom nestade, tako da sada imate više misterija nego litara viskija (starog, dobrog, ŠKOTSKOG) u krvi. Preporučujem ljubitelj`ma igara Dracula i Necronomicon. (UT)





Buffy the Vampire Slayer




Ljupkim ženama za osmi mart - mlađahna žemskinja s glogovim kocem u ruci i gomilom šminke u rančiću ('ajde što mrcvari vampire oštrim predmetima, ali ŠMINKOM... ovoga puta ga stvarno prečeraše). Da, to je Bafi - ubica vampira. Onomad film, nakon toga serija, a danas industrija koja donosi ogromne svote novca na ime autorskih prava i preti da inficira i našu omladinu (čitaj - napupele omladinke). Pored tuče, zagonetki, akcije i zabave, manifestacija raznorazne žgadije i žgade za odstrel, moći ćete koristiti i mnoštvo specijalnih sposobnosti (koje svaka mlada Slayer-ka imade), a sve to slušajući unjkave glasove glavnih glumaca serije pride. Sprečite povratak Old One-ova na zemlju i prekoljite Master-a starog šes` stotina `dina il` rizikujte mnogostranu manifestaciju krvopija u vašem malom gradu.... (UT)



Disney's Tarzan Untamed

Ubi Soft-ov prvenac za GameCube biće dopadljiva platformska igra, zasnovana Diznijevoj ekranizaciji Tarzanovih avantura. Gospodar džungle na GameCube stiže u punom sjaju, kao proširena verzija 3D platformske igre za PlayStation 2. Najviše unapređenja u GC verziji očekuje se na polju grafike, gde mogućnosti Nintendove konzole osetno premašuju PS2. Igru će raditi kanadski ogranak Ubi Soft-a (znamo ih po igrama Speedzone za Dreamcast i Batman: Vengeance za PlayStation 2), što je dovoljan garant kvaliteta. U ovoj avanturi Tarzan će se suočiti s brojnim nedaćama koje će remetiti njegov život s prelepom Džejn. Da bi igru uspešno priveo kraju, igrač će morati da savlada čitav niz raznovrsnih pokreta, ali i da se dobro snalazi u izuzetno dinamičnom 3D okruženju. Sitnica, zar ne? (GJ)







Spiderman - The Movie

Eeeeee, što nisam ja te sreće pa da me zovu da glumim u filmu o čoveku-pauku (na televiziji Pink poznatijem pod nazivom SPIDERMAN)? Ipak, ovo nije film (iako se tako zove) već je igra, mada reči SUPER TAJNI PROJEKAT više upućuju na realno stanje situacije. Za sada znamo da igra fenomenalno izgleda, da ima zapanjujuće vizuelne efekte i da je posebna pažnja obraćena na paukovo čulo, a šta kažu GLAVEŠINE projekta? "Ke-ke, no comment, hi-hi-hi!", a ljudi posle kažu da su programeri lišeni smisla za humor. Ono što znamo jeste da će se pojaviti brdo zločinaca koje smo već imali prilike da vidimo do sada (a možda i neki do sada neprikazani) i da će igra biti "zaguljena do bola", a najbolje od svega je to što će se u maju mesecu pojaviti i u verziji za PS2, i za GC, a bogami i za GBA. Malo li je? Pokušajte da spavate do maja... (UT)





Medal Of Honor Frontline

"Po šumama i goraaama naše zemlje pooonosneee idu čete PARTIZANA, slavu boooorbe PRO-NO-SEEEEE!". E Manon, mala Manon, izgleda da te je dokusurio jedan od metaka na poslednjoj misiji, čim nisi uspela da se umuljaš u nastavak. A nastavak je na PS dvojci. Koliko bi samo napredovala u karijeri. Tsk, tsk, tsk! A 'TELA si da glumiš Mirka i Slavka istovremeno... Sada je tu Džimi Paterson da u otprilike petnaest misija odigra akciju infiltracije međ' "Francove, Kurtove i Fricove", te preotme tajno oružje još tajnijeg projekta šifre HO - IX. Da li će uspeti da uništi pomorsku bazu, oslobodi porobljenog saveznika, atakuje i demolira oklopljeni voz kako bi Hići smrsio konce? Pa to bre zavisi samo od vas, ali poznajući vas BANDU, znam da 'OĆE!!! U iščekivanju 15. marta, ajmo svi... "Neka znaade duušman kleeti..."... (UT)









Jak and Daxter



Miljan Lakić



I ko kaže da nema istine u narodnim poslovicama? Evo, na primer, ona - ko čeka, dočeka. Možda neki od vas i ne znaju o čemu pričam? Elem, "Nevaljali psić" su vrhunski developeri (to su oni što teško rade, stvaraju i kao rezultat naprave pravo malo umetničko delo od igre) koji za sobom imaju super poznati serijal Crash Bandicoot, na koji prava polažu izdavači (to su oni što ulažu 'rice tj. "rizikuju" i koji uzimaju sve pare koje igra zaradi) tj. Universal Studios. Crash je vrlo brzo postao nezvanični zaštitni znak PlayStation-a jedan. I desilo se to da su "psići" skontali da bi mogli i oni malo da se omrse (valjda im je dodijala pseća hrana, šta li...), pa su napravili potpuno nove likove i recimo "potpuno" novu igru i pokucali na vrata kod velikog čika Sondže sa malo drugačijim predlogom za raspodelu profita. Glomazni čika Sony Computer Entertainment je rek'o - MOŽE. Normalno da smo mi (Bonus - stands for Big Organization of Nasty Ubiquitos Spies. Eto, sad znate odakle takvo ime časopisu, ali ko progovori - PLATIĆE! SKUPO! Umilno: i primamo samo evro.) pratili celu situaciju i čekali da se igra pojavi u finalnom izdanju.

I to je to? Ništa posebno - rekosmo mi kada smo prvi put videli igru. IJAO, KAKVA GREŠKA, o vota mistejka... Oh kako sam "sretjan" bio kad sam stvarno igru provalio...

Tačno je da igra na prvi pogled ne deluje kao "ubistvo" od igre. Deluje kao vrlo solidno zidana ali ništa posebno ne nagoveštava da je igra vrlo "nabucana" gameplay-om. Ali polako. Nego, sad dok ja ovo pišem, disk sa igrom se vrti u makini i u velikom sam iskušenju da li da ostavim opis igre za idući broj i da se prepustim uživanju. U stvari, zaglavio sam se na jednom mestu i ne znam kako dalje (znam kako dalje, ali "propuštio" bih neki procenat u kompletiranju igre, što ne želim) i sada postoji izvesna doza NESTRPLJENJA da to provalim.



Ali samo zbog vas, dragi čitaoci

Prvo čemu ćemo se posvetiti jeste pitanje sličnosti sa Crash-om. Po čemu je ova igra nalik na Crash? Je l' treba da URLAM ili šta? Pa pravili su je isti ljudi. Normalno da će da liči. Pa je l' mnogo liči? Pa, kako se uzme. Lepa, šarena, slično upravljanje, slični potezi, sličan sistem prikupljanja predmeta, pa da, dosta liči. Pa u čemu je onda razlika?

E to je pravo pitanje. Idemo...

Jedna stvar koja mi se mnogo sviđala kod "torbara" (ko čita Bonus redovno, znaće, a ko ne... Dobro, u redu, ali ubuduće da pratite. Znači, Bandicoot je neko australijsko živinče koje pripada rodu torbara) jeste to što mu je putanja usmerena tj. nikako nije moglo da se desi da dođe do lutanja po nivou, a to je stvar koju najviše mrzim u igrama ovog tipa. Ovde putanje nema. I preboleo sam to nekako. I to relativno brzo i bezbolno, jer bez obzira na to što Jak i Daxter imaju potpunu slobodu pokreta u svih 360 stepeni, uvek postoji neki orijentir ili konkretan zadatak koji moraju ispuniti tako da stvarno nema previše gubljenja po

"Tuu, tuu. Klik.
-'Alo?
-Dobardanjeliznajmljujetevisonidvaijelimate DžekiDekstera?
-Uhhh. Da, iznajmljujemo i imamo.
-Eondaoćumojadresaje..."

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



prostranstvima igre. To je bila prva razlika - sloboda kretanja. Ovo je bilo neophodno napraviti zbog proširivanja mogućnosti gameplay-a i pokazalo se kao pun pogodak. Primetićete i sami, u svetu Jak and Daxter-ovom sve je povezano, sve proističe jedno iz drugog, iz nivoa u nivo se prelazi gotovo neprimetno jer upravo zbog pomenute slobode kretanja ni ne osetite da ste prešli na sledeći nivo. Dobro, piše na ekranu kada uđete u novu oblast, ali nema karakteristične pauze i učitavanja između nivoa. Nego, da ne skakućem s teme na temu, pođimo redom.



Risto (traktoristo)

Zaostavština predaka - je značenje podnaslova igre, Precursor Legacy. A šta mu sad to dođe, ko bi ga znao? Dva glavna lika koji su inače drugari od detinjstva pripadaju nekoj humanoidnoj rasi, tj. dosta nalikuju ljudima (možda neki elfi?), u stvari, bar jedan lik dosta liči na čoveka dok je drugi "vispreniji", nalik na nekakvu lasicu, šta li? Dakle, duo veselih drugarića se uputi jednog dana na obližnje ostrvo, poznatije po nazivu Misty Island, na koje je odlazak inače dosta ZABRANJEN. I, normalno, desi se nešto nepredviđeno. Junoše iza bezbednog (i udaljenog) zaklona prisustvuju sastanku lurkera (najbrojniji neprijatelji u igri) s njihovim gazdinskim parom Golom (zli big bos) i Majom (zla big bos-anka) i u laganom povlačenju nalete na bazen sa Dark Eco-m (supstanca sa vrlo lošim dejstvom na pozitivce u igri) i Precursor artefakt (neka zezalica od važnosti za tok igre). I kao što se i očekuje, mudrice bivaju provaljene. Da ne ispadne da pričamo priču bez kraja i konca, ovde ćemo se zaustaviti sa pričanjem priče i preći ćemo malo na karakterne osobine likova.

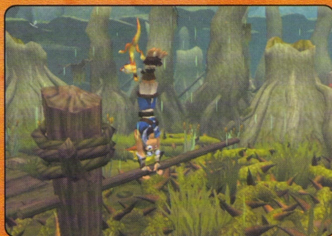


Lica (sumnjiva)

Jak je u "keršme" fazonu, tj. malo priča a prilično uheftava, ali je zato tu "promućurni" Daxter koji je zadužen za šalu. "Mudri" je bio duhovit i pre nego što mu se desilo to što mu se desilo tj. da je upao u bazen sa Mračnim Eco-m pa se pretvorio u već pomenutu živuljku sa obilatim smislom za humor. To koliko je smešan ćete videti i sami, tj. želim vam iskreno da što pre budete u mogućnosti da igrate igre na svojoj dvojci (tugaljiv osvrt ka konzoli koju je zaposeo Zli John i koji, pošto je tek počeo da igra, još uvek gunđa i brunda na temu lutanja po nivoima). Da ne prepričavam, da ne bi ispa' plagijator i duplikator, ali rado želim da kažem da fore Daxter-ove podsećaju na naš "serbiš-belgradiš-praktiš-kvadratiš" humor, pa sam se ja u više navrata iskidao od "smeja".

Kontrola (karata)

Spakujte nazad tih deset kintaća, u pitanju je kontrola likova, a ista spada u sličnosti sa Crash-om. Tu je dupli skok na x, tu je i "vrteška" na krug, umesto klizećeg, na kvadratu je nešto nalik na prodorni direkt Bryan-a Fury-ja iz Tekken-a (prva slika), a novina je trouglić. Ako ste se pitali zašto obojica glavnih likova nose "shades" na tikvama, kad odtipkate po trougliću, dobićete pogled iz prvog lica tj. kroz već pomenute 'očale, pa kad recimo upotrebite ovaj pogled, kada uđete u vodu možete videti mehuriće vazduha ili ako "dapa šaki", kapljice pljuskaju po staklima. Osnovna namena ovog moda je nešto poput snajperskog pogleda tj. namenjen je preciznom gađanju. Nova je kontrola kamere preko desne "analogije", dok se usmeravanje lika vrši levom palicom. Shoulder dugmići (jeste, drugari, šolder, a sa šoderom se radi lopatom) - gornji se koriste za čučanj i puzanje iz mirovanja ili za kotrljanje ako ih primenite u kretanju, a donji za pozivanje status ekrana. Objašnjenje za status ekran? Hmm, a da ne preteramo?



Raskalašni gameplay



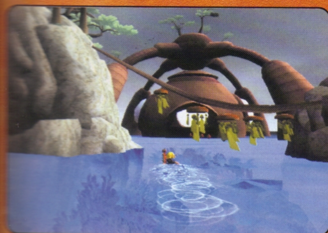
Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma

PlayStation.2

U čemu se uopšte sastoji zadatak Daxter-a i Jak-a? Put do rešenja Daxter-ovog "problema" ih vodi kroz mnoštvo raznovrsnih lokacija, a svaka, je l' da, sadrži neki zadačić koji se mora rešiti u cilju daljeg napredovanja. Šta sad imamo? Treba skupljati, skupljati, i samo skupljati, a ponekad, prijatelji moji, i podmićivati ako sva ostala sredstva zakažu. Prvo, tu su Precursor orbovi. Njih ima svuda unaokolo, kao jabuka u Crash-u. I opet važi zlatno pravilo sviju platformi, skupi 100



kom. i dobićeš nešto bolje. Dobro, u ovom slučaju sami orbovi ne donose živote ili tako nešto, već ih možete robnom razmenom utopiti u suradnji sa lokalnim žiteljima. Vama su potrebni Power Cell-ovi (zar je bitan razlog, TREBAJU vam i gotovo) za koje će vam predusretljivi, biznisu okrenuti, domoroci tražiti 90 Precursor orbova (malo li je 90 kom. u ovu pustinju...). Za početak vam treba komada dvadeset Power Cell-ova, da bi curetak Keira mogla da kompletira svoju mašinenju pod nazivom Z grav Zumer (ili nešto tako ZeZnuto...). U svakom slučaju, podseća na Grunfove naprave...

Sve ovo do sada je klasičan koncept trodimenzionalne platforme koji smo videli već milion puta previše. Pa, čime pravdamo dosadašnje dizanje igre u nebesa? Evo nekih detalja...

Ovako, rekli smo da je sve povezano, pa recimo imate nekog MAJMUNA koji vas gađa nekim eksplozivnim napravama, a oko vas su neke okamenjene kutije koje ne možete razbiti ručno (ili nožno). I onda MISAONIM PROCESOM (da, da) skontate da ako se nacrtate u blizini nerazlomivih kutija, pa bombić padne blizu kutije, može da se desi da kutija ipak bude raskupusana, i BUDE TAKO, to onda dovodi do spontanog nastupa oduševljenja.

Takođe, u igri se smenjuju dan i noć, naravno ne u realnom vremenu već se radi o vremenu u igri, ali u pitanju je pojava da ćete se naći na istoj lokaciji na kojoj ste već bili i da je





nećete prepoznati u prvi mah jer, razmislite samo, dosta toga što u našoj memoriji predstavlja neku lokaciju sastoji se od osvetljenja i boja i sličnoga (ALO, centrala! Šta pričaš ti bre? Je l' ti nije dobro?).

U redu, u redu, evo recimo, primetite gomilu nekih bizgova (da ne kažem stoke) koji se motaju okolo kao i koral (nikako Yugo) i diplomatski (BAM! TRAS! A nije vam jasno?) im nagovestite da se upute u pravcu istog. I u znak zahvalnosti vam deda "bančo" dadne Moćnu ćeliju.



Glavno je to što će vas igra primorati da koristite "zakmo" u rešavanju određenih situacija (eto zašto si ti zapeo u igri, hihihihihihhhhhhh - šištavi glas iz fejdauta) kao npr. kako izvršiti neku zadaću il' KAKO SE DOVUĆI DO ODREĐENE LOKACIJE BEZ GELIHOPTERA (neka stoji gelihoptera), a posebno to što vas uči kako da očuvate unutrašnji mir kada jednostavno NE VIDITE način da izvršite ono što se od vas zahteva ili, što



je još gore, NI NE ZNATE ŠTA JE TO!!! Plus magična supstanca Eco sa sve prefiksom (te tamni, te plavi, te žuti, te... A NISTE SE SETILI ŠARENOG možda?), pa klasični elementi svih legendarnih platformskih igara, tipa mrdajućih platformi (u SVIM pravcima), pa snežni nivo (ono Džon Kliiiiz), prevozna sredstva tu i tamo, pa vezano skakutanje u pravim trenucima, sve je tu i iskusno odmereno i balansirano. Vidi se i oseća dugotrajni trud autora igre da vam omoguće maksimalno zabave i uživanja na jednom mestu.







Mihailo Tešić

Harvest Moon



"Šta ti, šinko, 'oćeš od života? Zabavu, da zanavek bidneš mlad, lep i lud, zdravlje, bogatstvo, ženskinje i akciju nonstop, ko Džems Bond i Majkl Džekson (zajedno)? Ma, to ti je za one crnce na teveliziju. Slušaj ti, đeda Miku - mene - šinko. Pravi život neje akcija, jer šta ostade iza tebe posle sve te jurnjave? Mlogo srče, izlupanijeh automobila i krvce (po mogućstvu, tuče). Dobro, i poneka obrlaćena sojka... Ali to ti sve kratkotrajno, prolazno, prhne ki prašina na vetru. Znaš da si doista živijo kak valja sam ak ostaviš štogoć za sobom 'ak obezbediš zemlju, stoku, novci i izrodiš dečicu. Nekretnine i kretnine, štono kažu. A te su ti stvari potcenjene međ vami mladimi. A i čudna mi čuda, sas svim onim tevelizijama, konjpjuterma i videjo igrama..."

E, deko - zipa ovo. Ima jedna igrica na konzoli Plejstejšn Dva (Šta pričaš, kakvoj "konjzoli"...?) Ma ćuti bre deko i gledaj. Vidi - to ti se zove SIM igra. (A, ja - znam ti ja Simu što igra u kavani "Pržilovci"...). Ne, ne Sima, deko, SIMulacija... ova igra ti je simulacija života o kakvom ti sanjaš deda... U stvari, ne sanjaš nego si takav život proživeo, a kad malo bolje razmislim, sanjaš ti deko da JA proživim takav život. E neka, meni je dovoljna igrica. Znaš, ona je baš zabavna, iako je grafika skroz prosečna i samo slatka, a zvuk minimalan. (Zabavan je i seoski život, šinko, sam ak se ne strašiš da malko podmetneš leđa. A ima i slatkih stvari...)

Neka, ovo je sve što meni treba ' vidi, ja sam ovaj klinac kome je deda ostavio farmu. Sad, ćale 'oće da je proda nekoj firmi što hoće na mestu farme da sazida luna-park. Ma koliko shvatao potrebu dece da se vrte na ogromnim mehaničkim konstrukcijama (kao i potrebu nekih ljudi da im ispune tu želju i pritom zgrnu novce), ja bih više voleo da učinim nešto lepo s ovim divnim i neočekivanim poklonom. I da znaš da nije samo zbog mene, deko (šapatom) - na ovoj farmi žive vilenjaci, (deda belo gleda unuka) koji mi rekoše da je ovo njihova zemlja od praiskona i da će da izumru ako se ovde izgradi luna-park, a to mi je rekla i njihova kraljica, Boginja žetve (deda se hvata za glavu i odmahuje istom: "Eh, znaja sam da će pamet da izgubi od onih videjo igara.") Jao, deko, a što oni svi spoooro pričaju, ma razvlače k'o Lale. Ali nema veze što dijalozi smaraju - ludo je što igra ima čak i priču koja se provlači kroz ratarske dane.



I tako, farma je potpuno pusta, zemljište neobrađeno, a ja nemam baš para - samo ovih par semenki (?) krompira, kofu, srp i motiku. Ipak, imam krov nad glavom, krevet, biblioteku i TV na kome redovno idu emisije o obdelavanju zemlje i vremenska prognoza (pošto za vreme kiše biljke ne treba saditi ni zalivati, a stoku treba skloniti s paše). No, uspeću ja: zasadiću ovih par semenki (ko zna, možda iskopam i neko blago ako dovoljno uporno kopam), zalivaću ih, one će porasti, pa ću prodati krompir, kupiti još semenki (možda paradajza koji je skuplji ili kukuruza koji brže raste) i zasaditi čitavo polje. A možda ću od tih para kupiti kokoške pa ću da prodajem jaja (ili da ih stavim u inkubator, pa da mi se koke razmnože). Ko zna - kada BAŠ zaradim, možda pređem na krupnu stoku. Mmmm, kravice - one daju mleko, a čuo sam da ima neki magični oraj koji kad im daš, one rode telence! (Hmm, šinko, ne ide to baš tako. Da ti deka objasni...) Za stoku treba sakupljati seno - seći travu srpom i nositi je u silos. A ako budem usamljen, dovabiću nekog avlijanera, samo još da vidim čime da ga hranim.





U blizini ima sve: prodavnica semenja, alatki, potrepština, stoke... A tu žive i drugi ljudi, na svojim farmama. Već su mi ponudili i posao, ali ne znam da li imam vremena. Moram da pazim na vreme - stalno protiče, a ako ne spavam, mogu opasno da se umorim, pa i da se razbolim! A ko će onda da radi? E da, da vidiš, deda, što ima neka slatka curica u selu, u stvari, ima ih nekoliko, hehe (Hehe, šinko, reko ti ja da nije tako loše na selu). Uh, samo kad bih imao kujnu, pa da im napravim neku torticu, da ih iznenadim. čuo sam da žene vole kada ih iznenadiš nečim skuvanim. (Vole one štošta, šinko. A nešto mi govori da ćeš jednom imati svoju kujnu i da ćeš peći te tvoje torte. Možda čak i za svoju decu.)

Jes vala, deko. Samo ako nađem dovoljno vremena da igram ovu sjajnu igru.



Igrača	1

PlayStation 2 Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Harvest Moon, Save the Homeland
Izdavač: Natsume
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija

BURNOUT

Miroslav Đorđević





Okretaj ključa mehanički pokreće anlaser, strujno kolo se spaja, akumulator radi, varnica na svećicama seva, potom sagorevanje (BURNOUT) i motor počinje da bruji, posle čega vozilo za manje od osam sekundi dostiže brzinu od 100km na čas, što vas automatski prilepljuje za sedište... Ako vas ovo ni najmanje ne uzbuđuje, to znači da baš i niste neki ljubitelj druge najvažnije sporedne stvari na svetu - automobilizma, pa vam samo mogu preporučiti da uzmete neki konopac, obavijete ga oko vrata i vučete veoma snažno...

Oni čitaoci koji su PREŽIVELI moj nadasve provokativan i bezobziran uvod zaista imaju čemu da se raduju jer se pojavila još jedna veoma igriva arkadna vožnja, dovoljno zanimljiva da vam pruži sate i dane zabave po ovom ledenom vremenu kada nam jedino preostaje da vreme provodimo uz TV (odnosno Sony). BurnOut je igra o kojoj sam mišljenje u potpunosti promenio za rekordnih deset minuta, od toga da je jad, beda i očaj u ovo do koga sada držim - fantastično igrivo ostvarenje. Grafika je glavni krivac zbog čega će vam se u početku ovaj naslov učiniti lošim. Za razliku od 98% vožnji za PS2 na kojima sve prosto teče, pozadina u BurnOut-u konstantno drhti što mene lično neopisivo nervira jer posle dužeg igranja i te kako zamara oči. Igra je, kao što reče kolega Tešić, sva nekako pihtijasta - neprekidno se trese (Izraz pihtijasta igra je autorsko delo Mihaila Tešića. Svako neovlašćeno korišćenje, kopiranje, kao i drugo zloupotrebljavanje je kažnjivo i povlači sa sobom zakonsku odgovornost - prim. M.T). To je ono što me je u prvi mah navelo na zloćudnu pomisao kako igru treba maksimalno ocrniti, tako da i njeni autori, ako ikada pročitaju ovaj tekst, izgube svaku želju da se njome zabavljaju, ali onda sam prošao prvu krivinu, pa drugu, zatim između dva kamiona itd. i na kraju sam shvatio kako pakleno dobra igrivost u potpunosti može da igru izvadi iz bule u koju je zapala usled loše grafike. Kvalitet pomenute igrivosti se ne ogleda samo u perfektnom odzivu na komande i prilično realnom ponašanju vozila na stazi (element simulacije), već i u izuzetno interesantno odrađenim mapama i saobraćaju koji čine da vam izbegavanje svih tih krivina i vozila bude cool uživanje! Usled zaista gustog saobraćaja često će vam se desiti da se slupate, što ponovo možete da vidite u fenomenalnom action replay-u, koga pak, ukoliko vam se dopada, možete snimiti na memorijsku i kasnije ga ponovo odgledati koliko god puta želite. Većina sudara ovde je stvarno vredna snimanja jer istinski umeju da budu spektakl. Meni se recimo desilo da sam vozeći u kontra smeru tunelom (baš pametno, znam), udario čeono u autobus, posle čega je u autobus udario kombi koji se u to vreme nalazio u mojoj traci, da bi nas sve onako na gomili s leđa overio baja u crnom džipu. Sve to je malo manje zabavno kada vam saopšte koliko košta opravka vašeg vozila posle takvog poduhvata. Što se tiče ponuđenih automobila, izbor je veliki, ali su, nažalost, svi prisutni modeli izmišljeni, što će zasmetati onim najokorelijim autofilima. Staze su lepo i maštovito dizajnirane i prava je šteta što je grafika nedorađena jer je to jedini razlog zbog koga igra neće prikupiti ni delić fanova koje bi mogla da ima. Muzika i zvuk su neupadljivi i ne smetaju, što je za igru ovog tipa dovoljan razlog da dobiju pozitivnu ocenu.





Izvrsni arkadni elementi (naročito sudari kojima je posvećena velika, možda i preterana pažnja) su glavni adut ove igre u borbi sa konkurencijom. Iako ni približno nije u rangu Gran Turismo-a 3 recimo ili GTC Africa-e, BurnOut je naslov svakako vredan pažnje. Za mene vožnjofila nije čudo što mi se dopao, ali šta da vam kažem kada je čak i Mihailo Tešić, okoreli RPG-ovac, bio zadovoljan! ■





Igrača	1 - 2

PlayStation 2 Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime:	BurnOut
Izdavač:	Acclaim
Sistem:	NTSC
Žanr:	Vožnja



Mihailo Tešić

MAXIMO

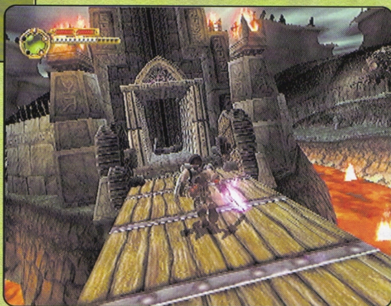


Kako nam je samo bila potrebna, štaviše neophodna jedna ovakva igra! Stare, proverene vrednosti prepakovane u novo ruho gotovo uvek pale, naravno, samo ako je zadržano sve dobro što se tiče igrivosti i ideje i ako su na "pakovanju" radili majstori. U tom slučaju, rezultat je nova igra, a klasik. Pa, gde to ima?

Ima - kod Maxima! A pakeri su ljudi iz firme Capcom... (Sada kada znate i kompaniju, ime igre bi nekima već trebalo dosta toga da govori o njenoj temi.) Da, Capcom je ovu igru zamislio kao neku vrstu odavanja počasti svom legendarnom serijalu Ghost&Goblins igara koje su sve imale sličnu postavku i način izvođenja: u glavnoj ulozi je bio mladi vitez koji mora da oslobodi svoju fantazijsku kraljevinu od nemrtvih iza kojih uglavnom stoji zli Grim Reaper, to jest gospodin Smrt lično, sa sve kosturskom facom, plaštom i kosom (ali onom oštrom). Bilo je tu skakanja po platformama, ubijanja hordi nemrtvih raznim potezima mačem, a bogami i redovnog razbijanja delova okoliša u cilju sticanja para i kojekakvih bonusa. E pa, ostavljam vam nekoliko sekundi da pogađate čega sve ima u Maximu pre nego što počnete da čitate sledeći pasus.

Igrača: 1

PlayStation.2 Kompatibilno



Naravno, ima svega gore navedenog! I još, još, još toga, a sve to u blistavom 3D okruženju! Kamera uglavnom iza leđa (retko kad se zbuni, a i tad je centrirate na leđa pritiskom na L1) prati našeg junaka, viteza Maxima koji je po povratku iz rata zatekao svoju kraljevinu razrušenu, a svoju verenicu deflorisanu od strane zlog uzurpatora, volšebnika Achillea. No, Maximov gnev nije bio dugog veka. Achille mu je pokazao zašto se godine tavorenja nad knjigom i bubanja magija isplate više od godina provedenih pod svijetlim oružjem tako što ga je spržio jednim potezom svog štapa. I tako Achille može neometano da podigne svoju vojsku nemrtvih i da nastavi sa svojim eksperimentima bušenja zemlje u cilju tektonskih poremećaja (? - Ni meni nije baš jasno šta tačno tim želi da postigne. Možda da olakša svojoj vojsci da... izađe na površinu? Ipak mi se čini da je u pitanju želja tvoraca da nam daju razlog zbog kojega ćete u igri morati da skakućete po "nemirnom" terenu, ali o tome nešto kasnije.)



Ili možda ipak tu nije kraj priče o vitezu Maximu? Pa, naravno da nije - jer se u tu priču meša niko drugi do gospodin Smrt koji ovog puta traži saveznika u glavnom liku igre, pošto ni Njemu baš ne odgovara da se silni duhovi već počivših vraćaju na zemlju i tako mu kvare posao. Zato gospodin Smrt daje Maximu novčić koji služi kao neka vrsta kupona za pomilovanje od smrti (tj. kao Continue u slučaju da izgubite sve živote) i šalje ga nazad među žive da izvrši pravednu, brzu i su-

Ime: Maximo: Ghost to Glory
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Akcija/Platforma

PS2 PlayStation.2







rovu osvetu nad Achilleom.
Osveta u svakom slučaju neće biti brza jer tu tek počinje ludnica bez prestanka. Maximo može da skače na X (i da duplo skače), da puzi, da se brani štitom (R2) i da udara na □(poprečni) i na △ (rasporut). Kako napredujete, dobijaćete nove i nove poteze - recimo □,□, što je dvostruki zasek mačem ili nabod mačem iz duplog skoka (X, X, △), pa bacanje štita (○) i razne specijalne udarce koje možete izvesti samo nekoliko puta pre nego što se potroše, a koji podrazumevaju sve kompleksnije i kompleksnije kombinacije dugmića. Nove poteze dobijate tako što oni ostaju iza uništenih protivnika. A tek što ima protivnika: od kostura s raznim vrstama oklopa i naoružanja, preko zon-bija i vampira, pa su tu duhovi (koji vam ne nanose štetu ali vam kradu duše) i vrane (koje mažnjavaju pare, a šta drugo), neki protivnici lete, neki nestaju u zidovima, a neki se teleportuju kroz tle (mrtvi su, zaboga, tle im je prirodno stanište)... U zavisnosti od toga koliko lepo ubijete protivnika, on vam može ostaviti više para, ili neki doda-





tak, ili napitak za lečenje... Ludnica i šareniš! Spomenuh duše... Pa naravno da možete da pokupite još svašta osim novih poteza: dakle, tu su duše (koje dobijate kada razbucate grobove što svetlucaju, a određeni broj duša = jedan continue), pa živo-

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	5.0	5.0

91%

te, ključeve kojima možete otvoriti neke kapije (koje vode u bonus zone) ili kovčege u kojima se nalaze oklopi. Ah, kako da zaboravim stvar kojom me je ova igra možda najviše kupila - Maximo počinje normalno obučen, sa štitom i s dve "crtice" energije. Ako pokupite oklop, dobijate još jednu crticu energije, ali i još jedan sloj odeće - oklop i kacigu. No, kada vas iznabadaju dovoljno da vam skinu tu dodatnu crticu energije, ostaćete bez oklopa. A ako vam skinu još jednu - ostajete u gaćama! Ha! (Ovo važi i za štit - ako ga suviše koristite, polomiće se). Pored svega ostalog, od neprijatelja i iz kovčega s blagom (za koje se takođe



može ispostaviti da su neprijateljski nastrojeni, hehe - videćete već i sami) dobijate novčiće koje možete da trošite kod nekakvih ludih rotirajućih sokoćala da biste dobili razne bonuse - od neuništivosti na kratko vreme do promene dizajna gaćica!!! (Krajnje nekorisno ali mi se toliko svidelo da sam to najviše jurio. No, na moju žalost i žalost svih ljubitelja varijacija u dezenu donjeg rublja, izgleda da se bonusi koje možete kupiti kod sokoćala nasumično određuju. Oh well - gaćice ionako možete videti samo kada je Maximo blizu smrti.)
A tek što je okoliš lud! Achilleove bušilice su se baš setile familije celoj zemlji te dotična zemlja sada grca u grčevima: pred vama se teren svako malo menja, podižu se litice, otvaraju vam se ponori pred nogama, a novčići koji su bili na čvrstoj zemlji odjednom ostaju da vise u vazduhu (tj. pohlepa vas može odvesti u preranu smrt ako niste i dovoljno okretni), a ključevi se izdižu van dohvata skoka. Pa još postoji gomila mesta u igri (čini mi se da se uglavnom nalaze oko korenja drveća) iz kojih će izroniti kovčežić ako lupite tj. doskočite na pravu tačku na tlu. A da ne pominjem "zlo tlo" koje je ljubičaste boje i iz koga će izranjati ruke pokojnika i "štetiti" Maxima ako mirno hoda po njemu. A tu su još i odbrambene kule, pa kraljice nivoa, kuku majko...
Grafika? Šta da kažem - ki bombon. Kao i zvuk i muzika. Savršeno funkcionalno, melodije su vesele i pamtljive, zvuci blesavi. Ma, Maximo, mama, MAXIMO!





Miroslav Đorđević

NEW YORK RACE



Godine 1998. pojavila se igra The Fifth Element, rađena po istoimenom filmskom ostvarenju Lika Besona, koja je veoma razočarala igračku publiku svojim niskim kvalitetom. U pitanju je bila akcija iz trećeg lica, koja niti je pratila radnju filma niti je zadovoljavala po pitanju igrivosti i povrh svega je bila toliko monotona da su samo veliki obožavaoci Petog elementa, odnosno Mile Jovović (ja, ja!) mogli da pređu pola igre, a da pri tom ne umru od dosade. Za razliku od tog potpunog promašaja, sada imamo sasvim solidnu igru inspirisanu pomenutim filmom, ali ovog puta u totalno drugačijem žanru - vožnji. Specifičan ambijent budućnosti u filmu je napravljen dobrim delom zahvaljujući maštovitim, gigantskim zgradama i vazdušnom saobraćaju. Setite se svih tih letećih vozila i jurnjave između kilometrima visokih zgrada kroz blago rečeno gust saobraćaj. Već kada sam prvi put gledao Peti element, palo mi je na pamet kako bi po tome mogla da se uradi odlična igra, ali u to vreme nije postojala konzola koja bi mogla da istovremeno prikaže toliko objekata i vozila, bez čega to ne bi bilo to. Danas, posle četiri godine, zahvaljujući PlayStation-u 2, to je postalo moguće i eto, rođen je biser - New York Race (NYR).



Programeri se ovde nisu zamarali bespotrebnom pozadinskom pričom, kao ni nebitnim elementima uopšte, tako da je ova igra u stvari čista esencija jedne odlične cyber jurnjave. Od samog početka ona odiše duhom jednostavnosti, ali i zabavnosti. Od modova i opcija vam je ponuđena uobičajena klasika - šampionat, pojedinačna trka, pa zatim nešto nalik knock-out-u, kao i opcija za dva igrača u split screen-u. Dostupna vam je samo jedna staza i jedno vozilo (taxi), dok ćete se za ostale prilično pomučiti kako biste ih otključali u championship modu. Odmah na početku moram da vam napomenem da je igra izuzetno teška i da je potrebno dosta vremena kako biste najzad trku okončali prvi (a ne poslednji ili slupani u neku zgradu, kao što to inače biva). Razlog za to je što se sada, kao ni u jednoj drugoj igri, ovde krećete potpuno 3D (znači levo-desno, gore-dole i naravno napred odnosno nazad) pri čemu je potrebno non-stop izbegavati prepreke, provlačiti se kroz uske prolaze, tunele i slično. Pored svega navedenog tu su i oružja (uticaj WipeOut serijala) koja igrač može pokupiti i njima zagorčati život nekom drugom igraču... Kada se sve navedeno sagleda, zaključak je da je period navikavanja na igru dug, ali da je i osećaj pri uspešnom igranju (uspešno igranje inače podrazumeva - izbegavanje zidova, tuđih raketa, elektropolja, zatim raznih tornjeva, svetlećih reklama, lokalnih vozova itd...) potpuno jedinstven i fantastičan. Grafički NYR izgleda sjajno. Frame-rate je konstantno visok, tako da će i u situacijama kada se na ekranu nalazi mali milion detalja igra prosto kliziti, bez trunke seckanja i usporavanja. Građevine su veoma raznovrsne i grafički atraktivne, tako da ćete pri svakom narednom igranju uočiti nešto novo što do tada niste primetili. Takođe postoji i izvestan broj prečica, te vam stoga preporučujem eksperimentisanje sa tunelima za vozove, na primer, koji vam mogu uštedeti dosta vremena ili vas poslati na otpad (pogodili ste - ako naiđe voz). Vozila su takođe kvalitetno grafički napravljena i sasvim dobro reaguju na komande. Celu atmosferu dopunjuje cool muzika koja po prvi put u igri ovog tipa nije trance ili metal, već su u pitanju pretežno acid-jazz melodije koje najviše podsećaju na Incognito.



Sve u svemu, igra je više nego kvalitetna i njena jedina ozbiljnija mana jeste njena težina, no to nam samo daje dodatnu motivaciju da je izguramo do samog kraja i otključamo sve staze. Na kraju mogu jedino da je svima preporučim kao ostvarenje koje će vas držati pored televizora dugo, dugo.



Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

PlayStation.2

Ime: NY Race
Izdavač: Wanadoo
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.0	4.5

89%

DRAGON RAGE

Uroš Tomić



Na samom početku teksta bih vam svima (posebno ŽENAMA) čestitao i ovu običnu i ortodoksnu Novu godinu, a i Božić pride uz jedno - `Ristos se rodi! (Vajstinu) - plus da vam poželim što više kvalitetnih igara i što više skupih konzola, kao i novu vlast (pošto se ova i nije proslavila), svinjsku mast i konzolu Dreamcast... Sebi bih poželeo što više skupog i kvalitetnog piva, žena i muzike, skupih konzola (posebno, jednoj se nadam) i skok honorara (ALO, OBALA, VREME BI BILO!!!) koji mi život znači... Nego, da vas odvedem u ulicu Zmaja od Snošaja da vidite kakvo interaktivno mass-turbiranje može da se odvije na PS2, naravno, ako ste ljubitelj zmajova.

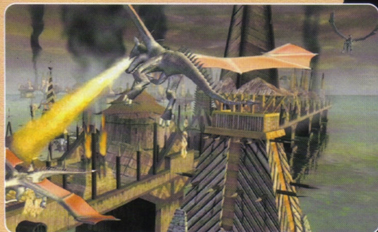
Prvi detalj kojim sam bio mnooogo zbunjen jeste činjenica da su svi vilenjaci i zmajevi zaorkovani (zarobljeni od strane glupih, ograničenih i grdobnih orkova koji su ovde maltene predstavljeni kao "viša rasa"), a vi kao mlado zmaj-čeljade koje se oslobađa sprega nekakve tehno-skalamerije (tsk, tsk, tsk, čeljade od 10 meteri) krećete put oslobađanja ove dve rase (vilenjaka, bre, i zmajeva). Naravno, prvo sledi tutorijal koji će vas obučiti da koristite zmajeve moći i snage i osnovne principe letanja i napajanja energijom. Morrebleu (franc. prim. aut), kako to dobro zvuči, sam se tome čudim... Naučićete mnoštvo korisnih stvari - da bljujete vatru, podižete stene (i krave, ovce, svinje, ljude, orke), pa da jedete sve u zagradi (a ne stene - NIKAKO, evo - ja sam pokušao pa mi je logotip u uglu FALIČAN) kako biste obnovili snagu i magijsku energiju. Krave, doduše, donose specijalan bonus za "ojačivanje" zmaja, ali morate prvo da nađete BUNAR (Cow Soul Chamber - il' tako nešto) i da ih tamo zavrljačite pet (Nemojte ljudi, k'o Boga vas molim! Nemam više snage da čistim bunar...).





Elem, Kael (Cael) je ONAJ koji svim zmajevima i vilama (jedna od njih vam pomaže, a podseća me na pojedine žene koje znam - mnogo priča, a ništa da uradi) treba da podari slobodu i postane veliki vođa, pa stoga kreće da oslobodi jedno "malo" utvrđenje koje će mu poslužiti kao baza (i leglo) za predstojeće okršaje.

Pored izedanja svega što vam može pasti pod ruku, možete ispuniti i neke misije - sakupiti jaja, sprečiti orke da zapale, ZAPALITI orke, ZAPALITI tvrđavu, ZAPALITI da vas ne zapale kada ste pri isteku života, nakrkati se kravama i vratiti se na ZAPALJIVANJE (kakva PIROMANIJA od igre, dušu dalo za mene kome su od najranije mladosti plenili ŠIBICU iz ruke) i tako sve do pobede.



Manevrisanje je krajnje jednostavno (svako ko je igrao Army Man Air Attack će se iz pika snaći), zmaj može da se rola bočno dok leti (a može da se rola i dok zimi, zavisi od godišnjeg doba, prim.aut), da "strejfuje", leti u mestu (haveruje - ali ne u smislu PRIJATELJSTVUJE), te da simultano obavlja insineraciju bliže i dalje okoline, grabi sve sa poda i pritiskom na jedno dugme menja smer leta za cirka 180 stepeni. Ima tu dosta mana i faliteta, ali - ljudi smo, izdržaćemo, probaćemo, izdominiraćemo... Nekada vam se čini da Kael smeta kameri umesto da je obratno (takav je meni utisak), ali zato moram da pohvalim scenu rastrgnuća mučenika koga ste odabrali za objedanje, sve sa zvucima krckanja i crvenim tačkama koje lete okolo dok to radite. Vente-saint-gris, što bi rek'o Anri IV.

Što se same grafike tiče, cenio sam (još dok je igra bila u razvoju) da će biti mnogo BOGATIJA, da ne kažem berićetnija, da će tu sve da vrca od svetlosnih efekata i zloduha-demona... Činjenica je da oko lepo pije ekran, al' su mogli da obrate pažnju na bogatsvo detalja, da doteraju i došmekaju stvar - svi naveliko trube o mogućnostima konzole, a malo ko iskorišćava njen pun potencijal, sada, kada su druge konzole izvršile atak na tržište. U skorije vreme, umesto da se obrati veća pažnja na potrošače, kao da se više vodi briga o tome "kom se sistemu prikloniti i kojoj se JAKOJ konzoli ušlihtati". Zvučni efekti su na mestu, sa muzikom koja se dinamički menja u odnosu na situaciju u igri, a igrivost je blago poljuljana lošom preglednošću u nekim momentima i nepreciznošću komandi, ali je i pored toga iznad proseka zbog mogućnosti koje vam stoje na raspolaganju kao i brzine reakcija pulena. Cenim da je ostalo na vama da provalite...



Igrača	1

PlayStation2 Kompatibilno

PS2 PlayStation.2

Ime: Dragon Rage
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina



Miljan Lakić

airblade



Pomislićete da sam ja neki "fatanik" koji se krlja po tim bordovima, priča u fazonu "Hej, djud..." i tome slično, jer ću ponovo da gušim kako sam se oduševio igrom.

E stvarno volim kada mi opis igre predstavlja uživanje a ne posao (mada se to retko dešava), kao što je ovoga puta slučaj. U pitanju je nešto meni potpuno novo, pa sam se za igru baš zalepio (ohoho). Ovakav koncept igre odjedanput postade izuzetno popularan, pri tome mislim na to da bord igre nisu samo bord igre već su u funkciji nekog interesantnijeg cilja, a konkretno mislim na ovu igru i na Dark Summit, koji takođe opisujemo u ovom broju, a pošto se moje iskustvo sa bord igrama sastoji samo od SSX Tricky-ja (SAMO!?! Pa jesi li ti video neku bolju bord igru MOŽDA? Dečko?), moj prvi susret sa nečim ovakvim vrlo proširuje vidike. Drugim rečima - oduševio sam se!



Znači, bord igra sa pričom

Poreklo igre. Imam jednu reč za vas, a to su dve reči - Trickstyle. Prethodna igra zaposlenih radnika preduzetja Criterion. Od prethodnika je pokupila samo najbolje i... ("Prestani više! O igri bre!" - horski) Jasno... Glavni lik se zove Ethan Palmer i, ako situacija s grafičkim materijalom (tj. nedostatkom istog) ostane nepromenjena, imaćete prilike da ga vidite i na naslovnoj strani. Ipak, ovoga puta imamo heroja koji, recimo to ovako, i nije baš rođen za ulogu heroja niti ima preteranih aspiracija da postane isti. No, sticajem okolnosti (u vidu tzeetza matze, normalno), bati dopadne u posed Airblade (erblejd - valjda za vazdušno blejanje) - prototip hoverborda (lebdeći bord) koji je dizajnirao njegov bata iz kraja Oskar (za drugare - Žohar). E, ali bata Ž... Oskar biva "kindapovan" od strane GCP korporacije, čiji vođi, pogađate, žele Airblade, što automatski implicira (M)Ethan-ov (poznatiji pod ovim nadimkom zbog svojih stomačnih problema, a i pitali ste se odakle taj boost) angažman na njegovom izbavljenju. Izbavljenje ima tendenciju da postane dosta komplikovano i često će se desiti da glavni lik bude izdevEthan. Na vašem je igračkome znanju i umeću da zlikovačka tvrtka bude pobeđena i da daska-koja-lebdi ostane u pravim rukama.





Sve ovo ćete saznati ako odaberete Story mod igre koji je inače samo deo ukupne zabave koju igra pruža. Od single player modova postoje četiri varijacije: već pominjani "Risto", Score mod, Freestyle i Practice. Practice mod je potreban da biste skontali sve komande kako valja i savetujem i iskusnim borderima čisto da ga pregledaju, to je samo minut-dva, a može vas poštedeti mnogo muka u igri (znam zašto vam pričam ovo ;)). O Freestyle modu nećemo trošiti reči, a Score Attack je varijanta Story moda u tripu - što brže i što više poena.

Mlati-player mod



Bogato okićen, a imamo sledeće opcije: Score, Trick List, Ribbon Tag, Show Off i P(h)arty mod. Score Attack je mod za dva igrača u split skrin modu - kao i single player mod. Trick List je odličan, izuzetan i jako mi se svideo. Na ekranu se ispiše traženi trik, pa ko ga prvi prvi izvede, njemu i devojka. Recimo 2 combo pa *ko prvi veže dva trika*, ili 2 secs air pa ko prvi "nadže" neku visinu sa koje će se bačit' ili grind somet-

Igrača	1 - 2

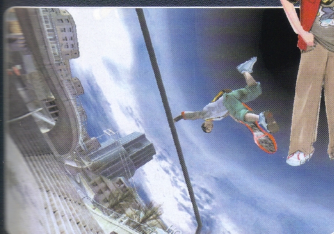
PlayStation 2 Kompatibilno



PlayStation 2

Ime: Airblade
Izdavač: Sony
Sistem: PAL
Žanr: Arkada

hing tj. ogrebi neki čelendžer (ili gelender skliz).
Ribbon Tag je varijacija Capture the flag i glasi nekako ovako - negde na nivou se nalazi žuta traka (ne saobraćajna) koju treba dohvatiti pre nego li je se onaj drugi dočepa. Onda, treba vrpcu i zadržati u svojem posedu, s tim što to s vremenom postaje sve teže jer vrpca postaje sve duža. Oduzimanje iste se vrši dosta lagano, tj. dovoljno je odvojiti protivnika od svesti, a time i od trake, za šta



vam neće biti potreban veći trud jer je dovoljno izvršiti presecanje vaše i njegove putanje za odgovarajući učinak.
Show Off - ili pokazaću ja svima kome je najmanje do života stalo. Treba biti bolji od onog drugog u tri kategorije: biggest air (nije 'tica a leti), best combo (sad je aktuelan fazon prepoznajte sveže, ništa frikomb...) i grindovanje. Za svaku kategoriju postoji skala, pa se prema istoj morate ravnati, ali



to me podseća na Sizifa, taman podigneš jednu skalu a onaj tamo ti spusti drugu (ili treću, heh).
Party mod - jedan joystick a mnogo željnih individua. Rad po tačno određenim smenama je rešenje, znači, kad završi prethodna, onda može sledeća i na kraju broj bodova određuje poredak po kvalitetu i umeću.
Kad smo već kod kontrole (kvali)teta, da se vratimo na kontrole, koje su vrlo dobro postavljene. Upravljanje (B)E(n)than-om se vrši levom palicom ili na "krstich", a skok se skače sa iksom (jeste skok se skače, hvala), a što duže držiš iks, više i letiš. Time se naravno troši boost, a isti se dopunjava izvođenjem trikova (ili u ovo zimsko doba unošenjem povelike količine prebranca). Opis izvođenja trikova nije pogodan



za objavljivanje u ovom delu časopisa, ali da vas ne bismo ostavili clueless, evo jednog saveta. U meniju koji se može pozvati u svakom trenutku (ne zviždukom nego pritiskom na gumb) postoji opcija stunt list. Ista sadrži opis svih mogućih akrobacija koje (Kr)Ethan može izvesti sa sve strelicama, kvadratićima, kružićima i ostalim sumobolčićima koje treba utipkati u pravom trenutku, mestu, nadmorskoj visini i ostalim traktorima od kojih zavisi (ne)uspešno izvođenje određenog brejkaneka.
Kad poželite da, nazovimo ga tako, glavni lik (ništa nadimak ovog puta) sjaši sa svoje stojiš-a-letiš daske i stane nogama na tlo u cilju osmatranja okoliša zarad smišljanja plana prelaženja nivoa - utisnite L2, a pošto ćete time (razmišljanjem, znači) samo izgubiti dragoceno vreme, tu je R2 za turbinu (dečko, pa ovo nije turbodizel, ovo je turbodizel interkuler...). Kvadratom izvodite trikove, trouglom grindate, a krugom se laćate šipke. Sad me pažljivo čitajte, ovo ću reći samo jednom, TOKOM grindanja možete upotrebiti L1 i R1 za ROTACIJU. Zašto vam ovo pričam? Zato što ukoliko ne ovladate ovim komandama, NI-



KAD nećete preći prvi nivo.
Moram da kažem ponešto i o grafičkoj prezentaciji igre. Ne, nije truć-buć da popunim stranu već mi je cilj da dodatno pohvalim igru jer me je definitivno kupila (gameplay-om, no konvertibila nikad nije na odmet). Celokupni izgled igre, počev od menija, preko minijaturnih uvodnih sekvenci, do same akcije, prava je demonstracija sile PlayStation-a 2. Ispolirali su grafikicu da sve sija k'o Lady Sia, a posebno moram da uputim reči hvale za mjuzu, kom se ne sviđa, poljubi pa ostavi. Znači, igra ne da mi se svidela, nego mi se baš svidža.

Pomislićete da sam ja neki "fatanik" koji se krlja po tim bordovima, priča u fazonu "Hej, djud..." i tome slično, jer ću ponovo da gušim kako sam se oduševio sa igrom.

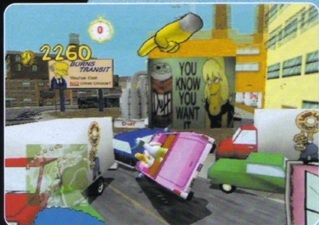




Uroš Tomić

The Simpsons Road Rage







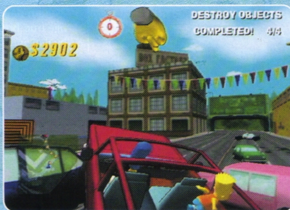
U nedostatku dobrog podnaslova, morao bih se poslužiti jednom od mojih najomiljenijih replika iz filma "Kućna zabava", a koja glasi - "I cried two tears in a bucket, f**k it - let's take it to the stage...". Možda će komentar delovati pregrubo u samom startu (ne treba odgledati film da bi se shvatilo da moja opaska delimično nagoveštava razočaranje), ali - cenim da su se pojedini navikli na mene i moje tekstove (ako takvih uopšte ima, pošto mnoštvo u samoj redakciji ne prestaje da se ZAPANJUJE, čitajući, lektorišući i CENZURIŠUĆI moje tekstove), te na moje izlizane i napola-cinične-napola-ironične-naostalo-prenaporne komentare. Ostali, koji imaju sreće u životu (čitaj - kojima je ovo prvi broj Bonus-a), te se nisu ranije susreli s mojim paranojama i bahatim ponašanjem, želim da uputim pravovremeno izvinjenje za svoje frustracije i da započednem priču baš onako kako tecijaše...

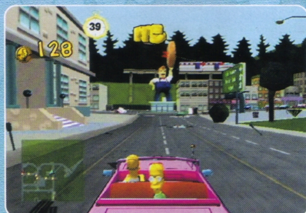
Nakon šipčenja (da ne kažem planinarenja, ali nije da nije bilo elemenata) uz zaleđenu padinu i bezmalo gubitka zuba (ono malo što mi je u vilici ostalo, zahvaljujući pravovremenim naporima moga zubara Peđe i Mihailovoj ispruženoj ruci), zamakosmo Mihailo i ja levo u široku ulicu, nakon čega sam shvatio da smo bezmalo tu. - A kažeš, sigurno ne treba da kupujemo pivo pošto bih se ja žrtvovao za stvar - evo, SAM ću da nosim flaše i da ih praznim... - Ma nema da brineš, odgovori mi on na to, znam te kao zlu paru pa sam pre nego što sam došao po tebe naručio iz Apatina cisternu "Jelena", čisto da ne budeš usamljen. U prvi mah pomislih da me obmanjuje, ali kada ugledah uniformisano lice (plavi "kombinej" na kome je stajao logotip starog, dobrog Jelenka) koje maše cisterni, signalizirajući da uparkira ispred njegovog ulaza, oduševljeno sam ga obgrlio oko vrata, izazivajući iritaciju dušnika i lišavajući ga tri četvrtine plućnog kapaciteta. Leg'o sam pod cisternu i otpio prvi gutljaj... a rekli su mi da nije zdravo piti i voziti. Bili su u pravu - nije zdravo ali je ZABAVNO!!!

Dobro bre, bato, il' sam ja mnogo popio ili se igra predugo učitava. - rekoh ja tu kolegi, a on me pogledao, pa klimnuo glavom i rekao - U pravu si, pa posle nekoliko trenutaka dodao - što se tiče oba. Ali kada je 3D crtać iskrsnuo pred mojim očima, umalo mi suze nisu na oči potekle... Nošen nadom da je igra isto obrađena kao u uvodnoj animaciji koja je kratka, kvalitetna i nadasve duhovita (radioaktivni Hans Molmen koji svojim drhtavim glasom moli da ga upucaju i stari zlokobijus Monti Brns koji obznanjuje da su svi autobusi NJEGOVI i napojeni nuklearnom energijom...), odabrao sam opciju za početak nove igre i PAP - usnimio četiri-pet svima dobro poznatih likova (koji su već otvoreni) + tucet drugih za otvoriti (među kojima se nalazi i nagirani Oto, Mo, Barni ispičutura, prečasni Lavdžoj, Zmija, Oukli-doukli-hajdili-didli-dudili Nedili i još tu i tamo poneki.). Pun nade i entuzijazma, odlučih da ne časim ni časa, već da krenem odmah i u samom startu odabrah Road Rage opciju (pre Nedeljne vožnje koja je smor i Mission moda koji je samo za mazohiste), te ugledah Barta kako sedi ispred telije (šiljeći džojstik i mrdajući glavom levo i desno) i veeeeeliki LOADING natpis... Moj entuzijazam je opao. Otišao sam do kupatila i olakšao sa za minimum 12 litara, vratio sam se, video da se ništa nije promenilo (uključujući i Mihailovu pozu), pa sam se zaputio u postrojenja da ZAVRŠIM istakanje, umijem se, operem zube i isturpijam nokte (kako bih ubio vreme). Taman sam turpijao malog Đuru (malić na desnoj šaci), kada me baja dozvao - Eeeee, izgleda da je učitano.

Sada, moram priznati da sam bio pomalo razočaran ugledavši GROMADE od









Igrača	1

PlayStation 2 Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: Simsons Road Rage
Izdavač: EA
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja



kojih je scenografija sočinjena, ali - Bože moj, grafika je oduvek dolazila na poslednje mesto, ded mi tu da proverimo čega sve ima...

Mislim, apsolutno identično Ludom taksiju, osim što je tamo (u toj drugoj igri - ma kojoj igri - IGRETINI) fizika kretanja na višem nivou, postoji funkcija skoka, drastično je lepše grafički obrađeno vascelo okruženje, igrač može da provali napredne komande i funkcije i izdigne kvalitet svoje vožnje na viši nivo - ALI (morali ste to "ali" da primetite iz aviona) ovo su ipak Simpsoni. Nije da je to jedini kec u rukavu, tu je još i ZVUK...

Kao što sam pomenuo, Monti je odlučio da monopolizuje gradski prevoz (što u Srbiji ne bi bio loš potez), otkupljujući jedinu špedicionu firmu (šatro špedicionu), te je odlučio da naplati po sistemu - 1 vožnja - 1 bubreg, plus kilo kose i šaku zuba pride (jer autobusi "curkaju zeleno", a smatram da ne treba da napominjem da pride svetle u mraku). Homer u napadu "brilijantnosti" odlučuje da pomuti račune svome šefu (što ću i ja morati u neko skorije vreme), nudeći samog sebe i svoja kola u najam. Ciljna cifra je `edno muleonče, koliko treba ispovrnuti Brnzu za tek otkupljenu firmu. Vozeći, možete da sakupite nekog od prolaznika koji će vam munuti bonus kintu ako budete vozili oprezno (ne sudarati se sa drugima) ili neoprezno (demolirati određeni broj objekata) i to bi bilo to... Sakupljajući određene svote novca, moći ćete da otvarate nove likove ili nove startne lokacije (kojih ima 6), a kada vam vreme istekne, ugledaćete matoru drtinu koja vas pljuje i proziva, tvrdeći da je firma zauvek njegova. Ma evo ti je, brate, neću više da te gledam!!!



Kada bismo izuzeli FENOMENALNE i nadasve autentične zvuke, te činjenicu da su to Simpsoni - je l' te, cedejku bismo mogli da bacimo, ali... dajte im šansu. Makar pokušajte, ljubi vas batica.







Mihailo Tešić

Evil Twin
CYPRIEN'S CHRONICLE



Papir više ne treba ni u ludilu trošiti na hvalospeve i munje kojima obiluju najave za neku igru. Svi znamo da je najnormalnije da ciga svoga konja hvali na sav glas, makar se konj odavno služio ortopedskim pomagalom (čitaj: protezom) za žvakanje svoje dnevne zobi. Isti prinCyp se primenjuje na sve proizvode za koje neko želi da baš VI na njih potrošite pare, pa tako i na igre.

Sad, kada smo raščistili ove opšte zdravorazumske stvari, da vidimo kako se Evil Twin uklapa u celu priču. Prema najavama moglo se zaključiti kako je u pitanju nešto veoma otkačeno, zanimljivo i inovativno. Ruku na srce, za takve zaključke najodgovorniji je bio vizuelni dizajn koji igru karakteriše - poremećen, kao iz bajke koja se malko okrenula ka noćnoj mori. Što bi se reklo: kul i ultramoderno, taman u fazonu za XXI vek. U svakom slučaju, tvorci su izgleda rešili da je dizajn SVE. E, pa - ne da dizajn u igri nije sve, nego ponekada ima tendenciju da se ponaša kao bumerang - ako njime zamanete svom snagom, a promašite, ima nezgodnu naviku da se vrati i zvekne vas u zubalo (a onda od ciginog konja morate da zajmite protezu).

Evil Twin: Cyprien's Chronicles na kraju ispade prilično standardna platforma (kada se gameplay tj. način igranja uzme u obzir), sa zapletom koji isprva deluje zanimljivo ali je malko nekoherentan, a grafičko-vizuelni dizajn na koji se izgleda najviše računalo je - čist rip-off. Prisvajanje intelektualne svojine. Plagijat. Neoriginalno koje se iz petnih žila upinje da deluje originalno. Pu.

Jedna reč je dovoljna da ovu igru sasvim raščini i protera nazad u pakao, kao što jednom svetom rečju pravovernog pope zli hodajući (ne)mrtvac biva oteran nazad da počiva u miru, amen. Ta reč je:





Alisa!!! Ako pri tom dodate još jedno ime: American McGee, biće vam kao da ste dotičnog pokojnika još i poškropili svetom vodicom.

Cyprien je igra koja bezočno pokušava da (bez surf-board-a) zajaše već dobrano ispuhali talas popularnosti stvoren meteorskim udarom igre American McGee's Alice. Jedino što je Alice imala neke prednosti koje Evil Twin nikada ne može imati:

1) U pitanju je bolesna obrada legendarne knjige za decu koja je već sama po sebi čudesno otkačena i maštovita, pa još kada takva jedna ludo čarobna priča (pri tom još i svakom djetiću znana) dobije mračni horor obrt, eto hita za neke nove klince kojima je pisana varijanta Alise pričica za mlađe od 18 meseci, a računar / konzola omiljena plišana životinja za pred spavanje.

2) Tvorci Alise su se prvi toga setili.

Tvorci Cyprien-a su morali da izmisle sve iz početka. Pošto su očigledno bili "inspirisani" igrom Alice, morali su da izmisle nešto SLIČNO, a opet DRUGAČIJE, što će se dopasti onima kojima se dopala Alisa, ali neće biti plagijat... Zar vam ne zvuči kao da su nepotrebno otežavali sebi život u želji da ga olakšaju? A Cyprien je jednostavno došao drugi. I to dosta posle Alise. Uvek je teško biti drugi - pitajte Buzz-a Oldrin-a. (Koga?)



Evil Twin se igra isto kao i Alice. Ne, ne, ne... počeću ponovo. Usredsrediću se na samu igru. Evil Twin je platforma u kojoj vodite malog dečaka iz sirotišta koji upada u svet dečijih noćnih mora

Igrača	1

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: Evil Tween: Cyprien's Chronicles
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

PS2 PlayStation 2



nije baš siguran šta mu se događa dok polako u priču ne počne da ga uvodi neki čudnovati slonoliki stvor na ljuljašci, i to kroz cut scene koje se uglavnom sastoje od kadrova u kojima Cyprien mrda glavu i ruke, pa zatim stvor mrda glavu i ruke. Ovakav pristup važi za sve cut scene. Tekst koji ide ispod toga ne pomaže mnogo jer i on obiluje nepotrebnim rečenicama ("Moraš uzeti džambilojznicu od Tratuljonaca!"," Kako to misliš džambilojznicu od Tratuljonaca?", "Šta, pa ti ne znaš?", "Kako to misliš, ne znam?" itd.) koje čas ostaju predugo a čas prekratko na ekranu. Dakle, cilj vam je da uzmete džambilojznicu od Tratuljonaca. Ili već nešto. Ja se zaista izvinjavam onima koji su osmišljali zaplet i scenario, ali jednostavno me nije poneo.

Komande su platformske. Akcija (□), skok (+X hvatanje za ivice, +□ napad iz skoka), a na O pucate iz praćke. Na △ prelazite u nišanski mod u kome lepo možete naciljati praćkom neki prekidač ili protivnika. To je sve OK. Problem je što junoša često ima



neku čudnu inerciju, tj. ume da nastavi da hoda ako vi prosto pustite palicu u želji da na miru ocenite širinu razjapljenog grotla koje valja preskočiti. Onda nastaju trenuci momentalne panike i lomljenja iste te palice u naglom pokretu koji bi trebalo da skrene malog debila pre nego što zakorači u propast. Majke mi, pomislio sam da mi kontroler ne radi tj. da stalno vuče, ali ne - igra je kriva.

Dakle, Cyp skakuće okolo i prelazi nivoe. Svetla tačka: nivoi. Uopšte, cela igra je veoma kul dizajnirana, nebo je tripozno, teksture nekad organske, nekad kao iz Hellraiser-a, ali opet sve to neverovatno podseća na Alice - od vodenih do biljnih nivoa, od vojnika protivnika do buba protivnika. I još nešto - što zbog tekstura, što zbog kamere, igra se baš ne može pohvaliti preglednošću. A kameraaaa... Pa, ona "nume" da prođe kroz "čvrste" objekte, tako da je prečesto fiksirana, time vam onemogućavajući preglednost u kritičnim trenucima. Ma, ne bi ti trenuci uopšte bili kritični da kamera može da se pomeri - ali kada ne vidite baš jasno koliko je daleko neka platformica kao ni u kom je tačno pravcu - eto krize. Preglednost je manja nego što bi trebalo da bude i kada je kamera slobodna, pošto je često preblizu ili prenisko, pa vam se dogodi da naletite na rupu ili toksični bazen a da ga niste ni videli.

Tako vi skakućete, sakupljate neke glavice (za koje kažu da vam donose dodatne živote, ali nije baš jasno na koji način tj. koliko treba da ih skupite), dodatne živote (u izvornom obliku), flastere (za lečenje) i predmete koje koristite u meniju. A meniji - još jedna crna tačka. Lepo dizajnirani, ali neinformativni i nepregledni.

I da pomenemo još nešto simpatično, što je takođe već provaljeno, ali u malo većoj meri tj. u raznim igrama, tako da je (paradoksalno) u pitanju manja krađa. Naime, sakupljanjem specijalnih "SuperCyp" bonusa Cyprien se može (pritiskom na R2) pretvoriti u SuperCyp-a. Ovaj može da radi razne "sssuper" stvari - da ispaljuje munje, vatrene lopte, da uleće u protivnike i da leprša dok skače. Kul. Neke delove igre je neuporedivo lakše preći kao SuperCyp (neke možete samo tako preći), a naravno, trajanje transformacije je ograničeno, što se vidi u levom gornjem uglu.

Kada sam seo da opišem ovu igru, nisam znao šta ću napisati. Toliko truda, toliko čuda, a igra je čak i pristojna. Ipak, kad sam pustio da mi misli teku, a ruke kucaju, na tastaturu i ekran je izbilo prevashodno - nezadovoljstvo. Igra je pristojna, a svi znamo da to nije dovoljno. A to što se pojavila POSLE Alise njene potencijalne vrednosti obara u bescenje. Ne zanima me da li je priča ili ideja osmišljena pre igre Alice, ili čak i pre nego što se Luis Kerol rodio. Činjenica da se Evil Twin: Cyprien's Chronicles pojavio posle svega toga je prosto - uvredljiva.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	3.0	3.5

60%



Mihailo Tešić

The Legend of Alon D'ar



Konačno, još jedan RPG za PS2 koji se doima kao da su se tvorci zaista potrudili! Arhhh, obliz, mljac! Doduše, The Legend of Alon D'ar nam stiže iz evropske tvornice, pa je još namenjen za američko tržište... Ali neka! Tim bolje! Da vidimo šta kolevka civilizacije ima da ponudi u žanru u kojem suvereno vladaju kosooki (kada su konzole u pitanju) i Ameri (na PC-u).

Baš to dvojstvo je ono što u prvi mah najviše karakteriše The Legend of Alon D'ar. Igra nam na uvce šapuće "zamišljena sam da me vole i oni što igraju RPG-ove na PC-u i oni što igraju RPG-ove na konzolama." Jedino što se ova igra ipak pojavila na konzoli, a većina sledbenika konzolarne RPG škole beži vrišteći na pomen "PC načina igre" u nekom konzolarnom RPG-u.



Ruku na srce, ova igra najviše liči na skorije PC RPG-ove koji su pak bili pod teškim uticajem konzolarnih RPG-ova, a počesto (od strane izdavača) i zamišljeni tako da se odmah pojave i na kompjuteru i na nekoj konzoli, te stoga moraju imati neki sistem prijemčiv i za tastaturu i za džojped. I tako - gore-dole, drži-vrži, jedni utiču na druge, svi prepisuju, svi resavci, svi 'oće da si prodaju pozadinu za (velike) pare, te mi na kraju dobijemo evropski konzolarni RPG s uticajima američkih PC RPG-ova na koje su uticali konzolarni japanski RPG-ovi.

I ova nesuvisla rečenica veoma dobro oslikava utisak koji ostaje posle igranja The Legend of Alon D'a. Doima se kao da je ideja koju su programeri Stormfront-a imali bila nešto kao:"Kako da napravimo kul igru? Hmmm, hajdmo ubaciti sve kul što smo videli u drugim igrama i od toga smućkati svoju". Ili što bi rekao Zvonko (Mihajlovski, a pre njega Mladen Delić): "Mnogo hteo, mnogo započeo". A pogotka ni od korova, što je valjda na kraju i jedino bitno.

Daleko od toga da je The Legend of Alon D'ar loš RPG. Njegov problem je u tome što je preambiciozan. Priča je sasvim solidna i vrti se oko standardnog fantazijskog zapleta - Veliko Zlo (TM) se budi sa željom da zaposedne svet, a sve to sanja (i s vremenom će morati da spreči) Mladi Heroj (TM) Jarrik, za sada totalni anonimus i teret za roditelje (koje čak ni nema). Sve to je prilično lepo prikazano u introu, koji je veoma fino urašen, a priča se kasnije prikazuje kroz mnogobrojne cut scene, kao što je već postalo standard u 3D RPG-ovima. Uopšte, "standard" je prava reč za ovu igru. Svet je standardno 3D, vi se kroz njega krećete pričajući s NPC-ima, rešavajući (standardne) male quest-ove tipa "naši toliko i toliko toga i toga i donesi mi ih", tražite (standardne) prekidače za tajne prolaze i blaga, kupujete nova oružja i predmete, pa se borite protiv (standardnih) protivnika, a za sve to dobijate (standardne) iskustvene poene koji se zovu PP tj. proficiency points - pošto ih, pored toga što služe da prešete nivo i tako dobijete bolje osobine (snagu, HP, MP i sl) možete trošiti i da dižete umeća (skills) i dobijete nova znanja vezana za oružja i magije (naravno, time se ne smanjuje ukupna količina zarašenih PP-ova koja je potrebna za prelazak nivoa lika). Primer: svako oružje ima nekoliko skill-ova; štapovi kao prvi skill imaju Block (šansa da se prepolovi šteta koju vam protivnik nanosi), dok za dvoruku sekiru možete naučiti skill po imenu Damage (veća šteta, je li). Za 100 PP-a možete podići skill na 1. nivo, te će vam u slučaju štapa porasti šansa za uspešno blokiranje. Pored osnovnog skill-a, svaki tip oružja (a ima ih 15... ma i više) poseduje još nekoliko potencijalnih, ali da biste "otvorili" novi skill za dato oružje, morate prvo da našete nekog ko ga već zna, da mu platite keš (što je skill bajinskiji, to je i suma veća), pa tek onda da počnete da ulažete PP u njega. Isto važi i za magije - postoji osam škola, svaka sa po 5 magija. Što više PP-a ulažete u neku magiju, brže ćete je bacati i činiće više štete, ali nove magije u okviru nekog tipa morate naći i platiti, baš kao skill-ove za oružja. A da biste uopšte bacali magije, morate imati opremljen neki predmet koji vam to omogućava - najčešći su Orb-ovi (Earth Orb, Fire Orb i sl).



E sad, sve je ovo usko vezano za borbu, naravno. Borba je očigledno "inspirisana" fenomenalnom Square-ovom igrom Vagrant Story, ali je sve kao neka osiromašena verzija. Naime, borba se odvija u realnom vremenu - svaka akcija ima neki "recovery time" tj. broj sekundi koje ćete provesti smrznuti (kao lutka za vežbanje boksera) pošto tu akciju izvršite. E, kada kucne vaš čas, pojaviće vam se spisak (veliki minus: brojke HP-a i MP-a lika se ne vide dok ne doše vreme za njegovu akciju) svih predmeta koji su vam za pojasom, pa vi birate koji ćete koristiti. No, fajt se ni tada ne pauzira, pa birajte odlučno i brzo!



Igrača 1

PlayStation 2 Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: The Legend of Alon D'Ar
Izdavač: Ubi Soft
Sistem: PAL
Žanr: RPG

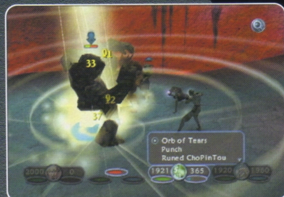


Stvar postaje još veselija kada u družini imate nekoliko likova, što se malko može ispraviti ako imate drugara, pošto drugi igrač može da preuzme kontrolu nad dva od četiri lika. Ono što je problematično, a što je takođe "preuzeto" iz Vagrant Story, jeste količina raznih vrsta oružja i magije, kao i otpornost određenih protivnika na neke vrste oružja i magije. Stoga pazite - razvijajte likove u svim pravcima, nemojte da vam išta ostane nepokriveno, jer nema ništa gore nego kada posle x sati igre naletite na nekog boss-a kojeg ne možete da oštetite... U tom slučaju - zna se: učitavanje, pa besomučno trčkaranje okolo u cilju ubijanja monstruma i skupljanja PP-a, pa učenje skill-ova i magija koje ste do tada propustili. Ipak, nije baš jasno da li su protivnici otporni na neke vrste oružja ili možda na grupacije - kao što bi bile:



sečiva, tupa i probadačka oružja (kao što je bilo u Vagrant-u). Meni se čini da je tako, ali u igri nigde nisam naleteo na tu konkretnu tvrdnju. Samo su mi rekli: "Neki protivnici su otporni na neke napade". Bljak.

Ova igra je velika. Na sve načine - pičićete kroz ogromne celine, često se gubeći pošto nema mape (bar je ja u prvih nekoliko sati nisam našao), a to ume da bude dokono, pošto se ništa preterano ne dešava osim što nalećete na monstrume i na poneki predmetić. Posle dugih minuta trčkaranja i fajtanja, dolaze minuti priče tj. cut scena (sa, moram priznati, veoma dobrom glasovnom glumom, ali opet - u pitanju je tehnikalija a ne stvar kreativnosti) i tako naizmenično. Ova neizbalansiranost tj. rasparčavanje priče i akcije dodatno kvari utisak i pojačava onaj filing "hteli smo sve, dobili smo... nešto". Grafika takođe spada u jednu od tih opšte-šućmurastih kategorija. Da se poslužim onom starom: "Ništa posebno, ali OK". Teksture su simpatične, ali nisu preterano raznovrsne, te ćete ponekad imati problema da razlučite gde ste tačno u tom moru stenja i trave (što samo doprinosi onom gubljenju koje sam pomenuo), a da ne govorimo o zamoru očiju i mozga. àto se tiče muzike... ona vrši posao, ali ne ostaje u sećanju. To važi i za celu legendu o maču Alon D'ar: mnogo su se trudili da naprave ovu igru, ali verujem da ste svi igrali bolje. Ako niste, sami ste krivi.





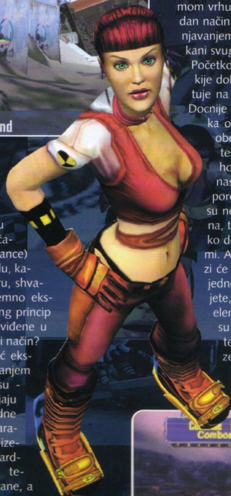


Uroš Tomić

Dark Summit

Bože blagi, kako ja volem ove igre - delimično sportske, a u stvari postapokaliptične, sa mračnom radnjom i simpatičnom realizacijom maločas navedene. Na moju žalost, konzumirajući previše nedozvoljenih sredstava, desila se mala zabuna -





te sam (primajući zadatke telefonskim putem) shvatio da je naziv igre Dark Sabat (umesto Samit), te shodno tome u trenutku pomislio da je u pitanju neko klanje pilića i veštičarenje, ritualni plesovi (dance - trance) i sve u tako tom fazonu. Sakreblu, kakva greška... Ipak, startujući igru, shvatio sam da je u pitanju ekstremno ekstremna igra koja u snowboarding princip "umešava" i neke do sada neviđene u ovoj branši. Kako sad to i na koji način? Pa, u principu, ekstremnost već ekstremne igre je uvećana dodavanjem pojedinih elemenata kao što su - stražari (čuvari) koji vas proganjaju dok se spuštate niz padine `edne plan`ne koja je nekoć bila odmaralište i ski-centar, trudeći se da izeskivirate buldožere, bagere i hardkor mašineriju, radioaktivnu tekućinu koja se nalazi na sve strane, a za vreme čega možete odraditi niz trikova (izeš igru ovog tripa bez trikića) koji će vam docnije sve navedeno olakšati. Nego, da se vratimo na samu priču...

Ekipa bordera godinama tecijaše ka planini Gerik (Garrick), gde se družila i prijateljstvovala, usavršavajući svoje veštine, ločući hektolitre skupog, uvoznog piva (poreklom iz Evrope) i konstantno blejala. Odjedared, tu se stvoriše neki kruti militaristi koji vole domaće pivo, radioaktivne tečnosti i... "kak' se zove... aaaa... BODLJIKAVU ŽICU! Kroz koju su sproveli ovu - kako-se-zove... aaaa... ELEKTRIČNU STRUJU, u nameri da vas upropaste!". Pored struje, načrčkali su padine i minama (ali ne "naguznim", no onim VODENIM, što likom podsećaju na zvezde), a bogami jaruge i klisure ispunili već pomenutom tečnošću od koje se svetli u mraku, gubi kosa, zubi, mogućnost suvisle komunikacije i rezonovanja, i na kraju - površinski sloj kože. Eminem (insinuacija na elem, a NE GREŠKA, prim.aut), kako je vrh planine odjednom postao nedostupan za širok dijapazon populacije, na vama je da preuzmete ulogu mlade, ekstremno-sifonastične cica-mice Naje (Naya), koja će se truditi da zagorča život čuvarima planine, gomili ljokosa poreklom iz Amerike - redneck`s-ima (američki izraz za `ljobera i ljaksea, nešto poput HillBilly-a). Usput, ispoljavajući trikove na svakom mestu na kome je to izvodljivo, dobijaćete poene koji će vam docnije pomoći pri nabavci bolje opreme za boarding.

Vođa ruralno-američke grupacije, šerif O`Liri, nalazi se na samom vrhu odmarališta do kojeg se može doći samo na jedan način - sakupljanjem određenog broja poena, te ispunjavanjem širokog spektra misija, tj. izazova koji su raštrkani svugde po stazi. E, tu počinje paranoja...

Početkom prvog nivoa, ugledaćete koku koja preko Nokije dobija instrukcije od misterioznog šefa koji je savetuje na koji način da sakupi poene i šta treba da radi. Docnije će joj ta ista mobila služiti za startovanje zadataka odnosno izazova koji se nalaze na stazi. Iako su obeleženi na mapi, mnoštvo njih je štekovano na teško dostupnim delovima staze, a poena neophodnih za napredak kao da nikad nije dosta. Što nas vraća na nivo i njegovu konstrukciju... Nivoi, pored odličnog izgleda i simpatične postavke, krajnje su nelinearni, a pored toga se i granaju i razlistavaju na, tako da se izrazim - particije. Neke su odmah i lako dostupne, ali ćete se za resto morati pobrinuti sami. A od detalja - gomila, mnoštvo elemenata na stazi će vam olakšavati misije koje su u početku krajnje jednostavne, a docnije, kako sve više i više napredujete, simultano postaju kompleksnije i dobijaju više elemenata... Pored niza trikova koje treba izvesti, tu su i oni tipa - idi od tačke A do tačke B, usput prateći osobu C, ali oprezno da se na zamočiš u bazen natankovan radioaktivnim muljem na tački D... i još gore. Najveći problem što se tiče misija jeste nedostatak indikatora koji bi vas in-



Igrača	1

PlayStation.2 Kompatibilno

PlayStation.2

Ime:	Dark Summit
Izdavač:	THQ
Sistem:	NTSC
Žanr:	Snowboard





formisao šta ste od navedenog i zahtevanog učinili - npr. ako vam je misija (od kojih su sve vremenski ograničene) da odradite 9 različitih grab-ova, moraćete konstantno razmišljati o tome koji ste već odradili, a koji vam fale, što može da bude konfuzno kada se uzme u obzir da ste proganjani od strane obezbeđenja, a istovremeno morate da pratite i gde se nalazite i kakvo je neposredno okruženje (da li ima koja padina, da li se približavate minskom polju, da li imate dovoljno vremena i prostora za odradu trika...). Plus misijama je to što ako pravovremeno uočite da nećete uspeti da realizujete sve što je od vas željeno, traženo i očekivano, možete izazov restartovati i pokušati od početka (što bi se reklo - 'ajmo, Jovo, nanovo).

Kada se svemu ovome doda da u igri postoje 4 sredine i čak 45 izazova na koje morate odgovoriti radi realizacije cilja igre i kompletiranja iste, možete i sami zamisliti koliko vremena i uloženog truda igra zahteva. Što nas vodi na njene negativne strane... Na momente će vam delovati kao da igru ne možete kompletirati, što zbog njene kompleksnosti što zbog njene obimnosti, ali TO VAM SE SAMO ČINI! Kada uđete u fazon, samo treba - šta? "Sem - U, sto mu muka, kako je mračno! Duško (izlazeći iz ostave sa eksplozivom, mazno govori) - Upaljač je u trećoj fioci... Sem (škljocajući upaljačem) - Uuu, sto mu muka, prazan je! Duško (još umilnije) - Budi uporaaaan!". - E, baš to je trip - BITI UPORAN (ne samo što se igre tiče, već i celog života). Tu je i omanji problem lomljenja po stazi - kada se bude desilo da padnete, videćete kako se vaša mica tumba naglavačke, riljajući nosem po snegoderini. Nakon još nekoliko lomova, shvatićete da na to i nije obraćena posebna pažnja jer bez obzira na to kojom se brzinom krećete i zbog čega padate - uvek padate isto, bez obzira na prepreke i inertno stanje.

Ali, opet s druge strane, mnoštvo detalja će vas kupiti, lupanje Sneška Belića i njegovo raslojavanje na kugle koje će proleteti pored vas ako usput zastanete, kutije koje razlupate i krhotine koje ostaju i lete po stazi itd, itd. Grafika je veoma kvalitetna, ali, imajući u vidu realizaciju igre na X-Box-u i promotivni materijal koji smo imali prilike da vidimo - pa recimo da je ovaj Summit potkazao gde ONAJ nije. Zvučna obrada nije toliko potkazala, ali iskren da budem (kao i uvek), mogli su tu da nabudže još trekova - što agresivnijih u hard-kor-rok-pank fazonu, što u brzi-tehno-bc-bc-bc-ritam tripu. Igrivost je više nego osrednja, ali osetno manja od savršene, dok je atmosfera najbolji aspekt (po meni) ove ekstremno ekstremne igre, koja je ekstremna do ekstrema. Sada, da vas pitam - da li imate onoga što je potrebno da razotkrijete tajnu planine Gerik i šerifa O' Lirija (šlifa, stila, upornosti, rezona, volje, želje...)? Nadam se.



U međuvremenu, hteo bih da (još jednom) iskoristim preostali prostor da pozdravim mnoštvo čitalaca časopisa, dve sestre (koje će se same prepoznati), te bratiju i sestradiju kako iz Vojvodine tako i iz Srbije (što iz centralne, što iz bliže, što iz daljnje), braću i pobratime iz Černogorja, kao i populaciju iz bivših jugoslovenskih republika, koji nas sa neskrivenim zadovoljstvom čitaju i koji nam redovno pišu. Svim ljudima ovog sveta i svim ŽENAMA ove planete želim što više SEBE u ovoj godini (prvima za čitanje, drugima za maženje), više mira (nikako Marković), reda, rada, discipline i novca, a posebno bih želeo da istaknem svoj plan za predsedničku kandidaturu (prvo lista, a zatim Srbije, Jugoslavije, pa SVETA)... Čuvajte se - DOLAZIM!







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	4.0	4.5	84%



Igor Simić

SALTWATER Sportfishing



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Salt Water Fishing
Izdavač: Take 2
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija pecanja

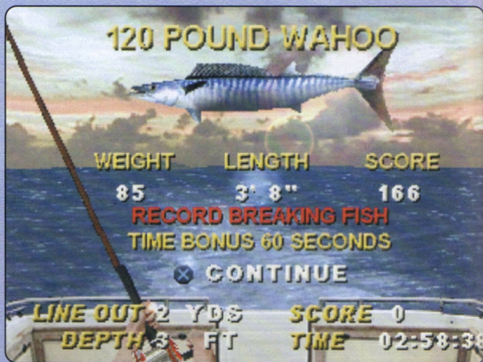


Eh, kako je samo pogrešno vreme za objavljivanje simulacije pecanja. U stvari, možda i nije... "Zabijete" se u grejalicu, uvalite se u fotelju, zamislite da je jako toplo i da napolju nije minus 20 i... eto atmosfere za igranje pecanja. Pošto je za igranje ove igre potrebna "atmosferska podloga", verovatno mislite da je i cela igra (kao i atmosfera) mekana, opuštena i potpuno cool, ali grešite, dragi moji, Muzika u celoj igri je u Heavy fazonu, ribolov će vas verovatno mnogo više umoriti nego relaksirati, a džojstik će vam pozeleneti od konstantnog vibriranja. No, ovo sa vibriranjem džojstika možete iskoristiti za masažu delova tela koji su vam pod upalom, pa to i nije tako loše.

Eto kako je Saltwater Sport Fishing multidimenzionalan. Napravite atmosferu, možete da se masirate i uz to igrate jednu od najmanje simpatičnih igara sa kojima sam imao prilike da se sretnem u poslednjih nekoliko meseci (mislim da je, ipak, Mc Grath vs. Pastrana još uvek ubedljiv na listi igara koje sam imao čast da opišem, ah, umalo da zaboravim California Summer Sports). Nije u pitanju loša grafika (kao što je slučaj sa Mc Grath-om) niti "ubitačna" igrivost (e, tu je California ubedljivo prva), nešto mi narušava onu lepu atmosferu koju nosi Fisherman's Bait koja vas prosto tera da pređete još jednu lokaciju, da uhvatite još veću ribu, da otkrijete nova mesta i skrivene vrste i da svoj livewell (ne mogu da kažem čuvarka, jer u livewell-u čuvate ribe od 20 tona!!!) popunite najvećim primercima.

Ovu igru možete igrati u 3 moda - Arcade, Tournament i Recreation, od kojih svaki nudi i podopcije (osim Tournament-a), i ostaće potpuno nejasno zašto se pod opcijom Tournament nalazi mod u kome dobijate različite zadatke (uhvati 100 funti ribe za 10 minuta, uhvati ribu težu od 100 funti najlonom težine 30 itd...) čijim rešavanjem idete dalje u otvaranje pecaroških destinacija na mapi sveta kojih ima 12. Dakle, ništa od takmičenja, protivnika i draži koje ono pričinjava (da li je neko rekao da se igra zove Sport Fishing?). Recreation Mode je verovatno i najinteresantiji jer u sebi krije Marathon i Grand Slam (pored ostalog), koji su izuzetno zanimljivi i, da je atmosfera na malo višem nivou, verovatno bi bili jedino vredno pomena u ovoj igri. Ovako... ne znam, bledo, suviše bledo.

Vaša odiseja otpočinje od Havajskih ostrva u Pacifiku i kreće tako što se čamcem približavate plenu koji vidite na radaru. Vožnja čamcem je nešto najlošije što vam se desilo u proteklih nekoliko godina (otkako ste zaboravili igre za ZX Spectrum, i to one loše!!!), a zatim odabir najlona (jedina pozitivna stvar u ovoj igri), pa simpatični izbor mamca, obratite pažnju na Dead Baits - Squids... Ima tu i malo smeha, šta da vam kažem. Pored toga što ste konstantno na istom mestu, a čamac izgleda kao da se stalno kreće, verovatno ćete se iznervirati dok ne provalite kako da se riba zakači kada ugrize, a onda će vas nervirati i to što vam redovno puca najlon... i takooo.



Sve u svemu - jako loše, atmosfera na najnižem nivou, poenta promašena... Mada, možda oni "zagriženi" pecaroši u svemu ovome pronađu i nešto simpatično, ja ne, nikako!!!



Miloš Marković

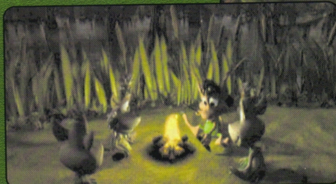


Hugo FROG FIGHTER

Nažalost, s dolaskom nove godine došlo je i doba novih konzola. Samim tim, naš stari dobri PSX odlazi u zasluženu penziju, a na njegovo mesto dolaze nove i bolje konzole (ali neću sada o tome, za detaljnije informacije pregledajte prethodne brojeve). Novih igara za PSX gotovo da nema, a i one koje dođu nisu bogzna šta. Kao po dobrom starom običaju, meni zapadoše sve takve igre. Hugo Frog Fighter nije bogzna kakva igra, ali zaslužuje vašu pažnju jer ovakvih igara na PSX-u nikada nije ni bilo.

Sama reč Frog ima dosta skrivenog značenja u sebi. Naime, igra je gotovo puka replika jedne od najboljih logičkih igara ikada napravljenih na svim platformama, a to je Frogger. Rekoh puka replika i mogu da se zakunem da će vas svaki minut proveden uz igru podsećati na vremena kada ste skakutali s balvana na lokvanj pa preko ulice do slobode:)





-NE, ne, genije-

Nemoj da bacaš disk sa igrom i govoriš da nećeš da igraš igru, sačekaj da kažem reč-dve o njoj. Iako je programerima nedostajalo ideja, potrudili su se da ubace ipak neke novine i sl. Glavni lik u ovoj igri je Hugo, ni manje ni više nego najomiljeniji trol. Jedne lepe večeri, on i cela njegova porodica kampovali su pored reke. Međutim, iznenada su se pojavili ozloglašeni krokodili i sve žabe odveli u ropstvo. Hugo jednostavno nije mogao to da gleda i priskočio je svojim drugarima u pomoć (ma koji drugari, bre, žabe). Igra je podeljena na svetove, svetovi na nivoe, logično. Svaki svet ima ukupno 4 + 1 nivoa, svaki teži od onoga koji ste upravo završili. Prvi nivoi su smešteni u močvaru, veoma su laki i ne zahtevaju puno razmišljanja. Kada jednom završite sva četiri nivoa, imate mogućnost da odigrate i tajni nivo koji je u svemiru. Drugi svet vas odvodi u džunglu gde će vam glavobolju zadavati brojni pauci. Da biste uspešno završili bilo koju deonicu, morate biti jako vešti i brzi pri potezanju kursora. Za igranje ove igre neće vam biti potreban nijedan taster već samo kursori. Moram napomenuti da je ovaj vid kontrole lika jako lagan, ali na trenutke može da zada prave glavobolje. Kada je igrač u čudnom uglu, vrlo lako će se zbuniti i pritisnuti pogrešan taster i izgubiti život.

äto se tiče života, ne brinite, imate ih u jednom pokušaju čak 5. A kada jednom potrošite svih pet, jednostavno pritisnite Play Again i krenućete ispočetka. Naravno, tamo gde ste stali (isti svet - isti nivo). Jako loša strana igre je nepostojanje mesta za snimanje igre. Ukoliko se igrate i želite da prekinete, potrebno je da zapamtite password nivoa kod kojeg ste stali i, kada ponovo pokrenete igru, ukucate password!

äto se tiče pogleda, tj. kamere, on (ili ona) je iz ptičje perspektive, s tim što gleda direktno na polje. Svaki nivo je osmišljen tako da ima jedan izlaz, a da biste ga otvorili, potrebno je da najpre spasete jednog, dva ili čak tri žapca. Upravo se u ovome ogleda težina igre - što više žaba, to je teži nivo. Prepreke na nivou ogledaju se u tome kako preći s jednog kraja na drugi, a da pri tome ne padnete ili vas ne ubiju. Poneki nivoi su toliko teški da će vam trebati dosta vremena i truda da pređete jedan deo.

Sa grafičke strane igra izgleda fino, ne preterano našminkano već približeno deci (kojoj je igra i namenjena). Objekti nisu kockasti i to je najbitnije. Međutim, kada malo bolje pogledate iz blizine, grafika je mnogo mutna. U početku sam mislio da je to samo zbog nivoa (magla u močvari itd), ali kada sam malo bolje pogledao, ustanovio sam o čemu se radi. Ako ste tužni što PSX odlazi u zaborav, onda probajte i ovu igru. Znajte da se nećete pokajati. Pogotovo ako ste više puta prešli Frogger-a!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	3.5	4.0	4.0	70%

1 ili 2 igrača

Ime: Hugo Frog Fighter
Izdavač: ITE Media
Sistem: PAL
Žanr: Platformska





Satori Jo

HOSHIGAMI
RUINING BLUE EARTH
沈みゆく蒼き大地





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Je l' da počnem isto kao i kod druge strategijske RPG igre opisane u ovom broju? Zašto da ne? Ne jedna nego dve RPG strategijske igre. Dve! Ovog meseca Satori se zabavio sa dve strategijske RPG igre i mora priznati da je zabave bilo na pretek. Ne one adrenalinskog već poteznostrategijskog tipa u fantazijskom okruženju.

Za razliku od Eternal Eyes, Hoshigami (u prevodu Zvezdani Bog) je jedna jako komplikovana i izuzetno teška strategijska RPG igra. Čak i u poređenju sa ostalim strategijskim RPG igrama koje su poprilično teške, ona je đavolski teška. I veteran kakav je Satori doživeo je da bude poražen na bojnom polju jedan, i to bukvalno jedan, potez pre nego što će konačno pobediti i to posle skoro sat i po vijanja sa dvanaest različitih neprijatelja protiv mog usamljenog Fazz-a, kako je ime glavnom junaku. Ovaj podatak bi mogao da kaže i da je igra preterano teška i da gubi draž zbog toga, ali to nije slučaj. A evo i zbog čega:

Priča. Barokna u svojoj komplikovanosti, kao i svi elementi koji čine ovu igru. Priča prati glavnog junaka Fazz-a, dečaka koji se bori kao plaćenik u kraljevini Nightweld. Pored ovog, na kontinentu Mardias ima još dva kraljevstva - miroljubivi Gerauld i militantni Valaimian u sredini kontinenta. Ceo kontinent je nekada bio jedno kraljevstvo, Ixian, u kome su duhovna bića živela zajedno sa ljudima. Vremenom su ljudi zaboravili duhovna bića i veliki rat je uništio Ixian-sko carstvo.



Na njegovim ruševinama su nastala ova tri kraljevstva, a Nightweld na svojoj teritoriji ima najviše ostataka iz prethodnog doba. Valaimian, militantno kraljevstvo, je pre petnaest godina krenulo u osvajanje teritorija, ali se i zaustavilo. Sada osvajanje ponovo počinje, a cilj su izgleda ostaci Ixian-skog carstva. Fazz će postati deo ovog rata sasvim slučajno, u pokušaju da odbrani svoj rodni grad.

Ako priča izgleda komplikovana, to je zato što ona to jeste, a ovde je data u najgrubljim crtama. Avanturistički raspoložene igrače koji uđu u svet i istoriju Hoshigami-ja, koju će i sami praviti na bojnom polju, čeka pedesetak različitih likova i mnogo, mnogo borbe. Priča je ispričana i u samom endžinu igre i u statičnim ilustracijama i prozorima teksta koji likovi govore, besprekornog grafičkog izgleda.

Borba. Borbe su dugačke. Ko je imao prilike da igra strategijske RPG-ove, znaće da borbe mogu da se oduže satima, ali čak i za ovaj žanr one su dugotrajne. Druga karakteristika je da su veoma nepredvidive, ali i da zaista zavise od strategijskog razmišljanja. Prvo, tu



su likovi koje igrač vodi, a kojih može biti i do osam. S druge strane su neprijatelji u velikom broju, u samom prvom bojnom polju igre ima ih dvanaest. Protiv jednog igračevog lika. Da li sam pomenuo da je ovo jedna teška igra? Neuobičajeno za potezne strategijske RPG-ove, borbe ispadaju veoma nepredvidive i potrebno je zaista naučiti sve aspekte koji imaju uticaja na bojnom polju da bi se iz ove igre zaista izvukao maksimum i strateško zadovoljstvo. Nepredvidivost igre je posledica sistema borbe koji unosi mnoštvo novina u ovaj tip igara.

Sistem. Kao i sve ostalo u ovoj igri, i on je jako kompleksan, pa je tutorijal nezaobilazni početak ako želite da poprilično vremena svog

Ime: Hoshigami: Ruining Blue Earth
Izdavač: Atlus
Sistem: NTSC
Žanr: RPG strategija



PlayStation



Života posvetite svetu i istoriji Hoshigami-ja. Ukratko, vredi pomenuti najbitnije odlike sistema borbe jer sve novo dolazi od njih. Ovo je potezna strategija, ali ne u klasičnom smislu. Svi likovi koji se nalaze na bojnom polju imaju određeni broj poena za akcije kada na njih dođe red. Red delanja se vidi kao niz sličica likova u gornjem desnom uglu ekrana i ovo je najbitniji detalj u toku borbe koji određuje sva dešavanja. Svaka akcija oduzima određeni broj RAP poena (ne hip hop već ready for action), pa se tako u jednom potezu, recimo, može više puta napasti ako se ne kreće i slično. Ovakav dizajn omogućava dosta taktiziranja i planiranja unapred, jer manje potrošenih RAP poena u jednom potezu čini da sledeći potez brže dođe. Borbe su tako uvek balansiranje korišćenja i čuvanja RAP poena.







Magije se izvode novčićima po imenu coinfeigm koji imaju razne atribute, a u zavisnosti od toga šta se na njih ugravira i kojem božanstvu se lik koji nosi novčić priklonio, i magije će se razlikovati i po vrsti i po jačini. Božanstva omogućavaju likovima da nauče veštine, skupljajući iskustvene poene u borbi. Ove veštine se takođe mogu naučiti i predmetima koji se dobijaju uspešnom sesijom napada. Božanstva, u zavisnosti od toga šta je na coinfeigm novčiću ugravirano, dodatno pojačavaju, smanjuju ili menjaju magijske napade.

Sesija napada. Ovo je specijalni potez koji u poteznoj borbi Hoshigami-ja služi kao kombo. Jedan lik na bojnom polju namestite u sesiju napada. Drugim likom izvedete specijalni potez koji neprijatelja baci ka liku koji čeka. Ovaj ga tada udara, dodajući štetu onoj koju je neprijatelj već pretrpeo i to bez dodatnog trošenja RAP poena. Uspešnim sesijama napada se od poraženih likova dobijaju razni korisni predmeti, bilo da su to magijski novčići, oprema, oružja ili uputstva za učenje veština. Naravno, potrebno je dosta razmišljanja unapred i malo sreće da sesija napada krene kako je planirana, jer ako lik koji je u sesiji napada bude napadnut dok čeka, sve propada.

Pošto priča jako brzo napreduje, u smislu da igrača ne uvodi polako u sve aspekte jako komplikovane borbe, trening kule su rešenje koje su dizajneri ponudili. One su upravo to što im ime kaže - kule za trening gde likovi mogu da vežbaju, povećavaju svoj nivo i od neprijatelja u kuli nauče nove veštine ili dobiju opremu. Kako sam već pomenuo da je i prvi nivo u igri izuzetno težak, Satorijeva preporuka je da se pre njega odigra trening kula.

Grafika igre najviše podseća na FF Tactics, pogled je izometrijski a bojna polja su podeljena na kocke. Pozicija igra značajnu ulogu u samoj borbi, a likovi su sprajtovi u poligonima izgrađenom trodimenzionalnom okruženju. Sve se jednostavno vidi, ali je potrebno proći kroz tutorijal, najviše zbog komplikovanosti samog sistema igre.

Dve strategijske RPG igre opisane u ovom broju ne mogu biti različitije. One su sa dva potpuno različita kraja ovog tipa igara. Hoshigami mora biti najkomplikovanija i najteža od svih strategijskih RPG igara, ali rat nikada nije lak, čak ni u video igrama.



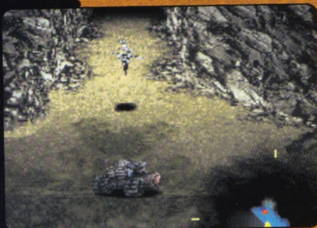
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.5	5.0	85%



Miloš Marković

BLASTER MASTER

BLASTING AGAIN



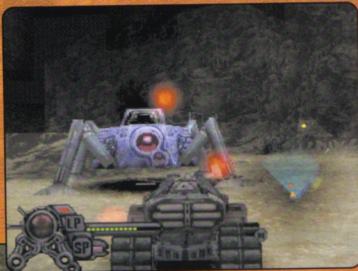
Koliko puta vam se desilo da vas intro jedne igre toliko naprži da ste jedva čekali da pokrenete igru i vidite u čemu je reč. Međutim, jako mali broj igara je uspeo da ispuni očekivanja i stvarno pruži igraču nešto zbog čega će igrati ovu igru (a sam intro je najmanja stavka, ali bitno utiče). Programeri SunSoft-a su se dosetili pa napravili nikada bolji intro koji traje između 1 i 2 minuta. Kada sam gledao taj intro, na mome licu su se mogle primetiti sve dugine boje, brojni praskovi i eksplozije, a moglo se i čuti brujanje motora, škripa guma i podli smeh. U pozadini je, naravno, išla fina muzikica MANGA porekla, što je još više podizalo atmosferu. Behu to najduža dva minuta u mom životu, a onda je krenula sama igra. QQ lele!!

-Ej, brate, pa šta je ovo?-

Beše ovo jedina reč koju sam izustio po pokretanju igre i završavanju prvog nivoa u rekordnom vremenu - 2 sekunde i 33 stotinke. Navodno, igra nas odvodi u daleku budućnost koja je sada okupirana od strane zlih robota vanzemaljaca. U samom njihovom srcu nalaze se dva živa bića koja pružaju otpor tiraniji uz pomoć sopstvenog vozila. Erik je sin Karla,



momka koji je zamalo oslobodio Zemlju od prljavih tuđinaca, ali ga je u tome osujetila njihova matica progutavši ga. Majka im je umrla kada su imali 9 odnosno 7 godina. Jedno vreme su se skrivali duboko u pećinama gde je faktor vanzemaljaca bio jako mali, ali kasnije su odlučili da osvete svog oca. Sve vreme govorim oni, njih, a to je zato što Erik nije sam na tom putu. Da mu ne bude toliko teško, pomaže mu njegova prelepa sestra (rrrrr). Dok on krvari u svom malom tenkiću, ona će ga voditi kroz pećinu, davati mu podatke o neprijateljima (šta im je slaba tačka i sl). Erik kroz pećine ide uz pomoć vozila koje im je otac ostavio pre nego što je poginuo. U pitanju je neka vrsta tenka s mlaznim pogonom i mogućnošću dodge-ovanja(za neiskusne, dodžovanja - brzi skok u levo ili desno). On poseduje dva slota za oružje - jedno za primarno i jedno za sekundarno. Primarno je najčešće top, dok se sekundarno može menjati. Najbolja je kombinacija topa sa homing projektilima. Ako se sećate da sam na početku teksta pomenuo rekordno završavanje prvog nivoa, to je zbog činjenice da je u igri cilj pobiti sve, a ne što brže. Upravo zbog ovoga sam se vratio na prvi nivo i poslao dva nevaljala vanzemaljca u deseti nivo pakla;) Igra ima jako veliki nivo akcije i to je ono što je čini arkadnom platformom. Nikakav vid avanturističkih elemenata u ovoj igri nećete naći, već samo puc-puc-skok-puc. Da, da, vaš tenk može da skače, verovali ili ne! Ovo je upravo ono što kvari igrivost, u stvari, želju za igrom. Svi protivnici su nekako "mekušni", dovoljno je nekoliko projektila i oni su prošlost. Zamislite akciju u kojoj upadate u gnezdo malih robo-pauka (kojih ima oko 8), bacate dva projektila i pobijete svu gamad. Ovo se može opravdati velikim brojem nivoa, ali se pri prolasku kroz jedna vrata mora učitati taj novi deo. Da, da, preloading nivoa se ne može izbeći nikako, a pri tome ćete gledati neke munje i struje (da ubiju monotoniju učitavanja). Igra po svom izvođenju podseća malo na Twisted Metal, s tom razlikom da imate samo jedan lik i da su vam protivnici karakondžule. Grafika u igri? Hm, pa recimo da je zarad grafike, muzike i zvuka igra izgubila na igrivosti i atmosferi! Solidni modeli, lepo odrađeni nivoi sa veoma lepim teksturama. Međutim, kontrole će vam biti problemčić. Umesto da rotirate kupolu topa, vi morate da se krećete zajedno sa njom. Međutim, ako vam gomila akcije kao ni lakoća igre ne smeta, onda vam sigurno neće smetati ni kontrole.



Sveukupan utisak koji je igra ostavila na mene je siv. S jedne strane, mnogo akcije, što nije loše, ali pamet protivnika sve kvari. Zatim, kontrola lika odnosno tenka (nisam pomenuo da Erik može da izađe iz tenka kako bi ga neki robot lakše zgazio!) koja je pomalo kruta. Sve u svemu, moglo je biti i bolje, a pošto ja opisujem subjektivno igru, sama ocena je onakva kakvu je ja vidim.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

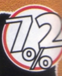
Analogni kontroler

Ime: Blaster Master: Blasting Again
Izdavač: Sun Soft
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	3.0



MEGAMAN X6

Satori Jo

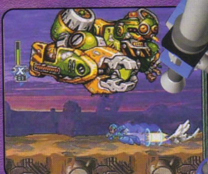


Capcom-ov MegaMan serijal je definitivno neuništiv. U inat svoj trodimenzionalnoj grafici i u inat činjenici da dvodimenzionalne platformske igre čak ni Oddworld Inhabitants više ne prave, MegaMan u svojoj X verziji opstaje i igre se stalno periodično pojavljuju. Ovaj serijal opstaje u inat i samom sebi, posebno ako se zna da igara koje nose MegaMan u svom nazivu ima više od trideset posejanih po svim igračkim sistemima i po mnoštvu žanrova. I uprkos tome i činjenici da je ovaj serijal jedan od najstarijih koji postoje, on i dalje opstaje. Plavi junak je definitivno neuništiv.





Ako ćemo iskreno, Playstation baš i nema dvodimenzionalnih platformskih igara. A ako će ih neko praviti, Capcom je zaista proslavljena softverska kuća kada su platformske igre u pitanju. Opet, da li su nam ovakve igre potrebne? Posle igranja MegaMan X6, odgovor mora biti ubeđeno da. Naravno, moram to i objasniti. Ako ste ikada videli bilo koju od mnogobrojnih MegaMan igara (izuzimajući Legends ili Cart), sva je prilika da će vam se i ovaj najnoviji nastavak učiniti potpuno isti kao bilo koja od prethodnih igara iz ovog serijala. Istina je da sve igre izgledaju više-manje potpuno identično, ali i to da su se u Capcom-u potrudili da u ovaj nastavak unesu malo promene.



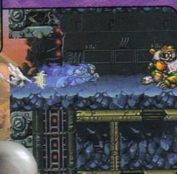
Najbitnija inovacija je činjenica da kroz osam nivoa igrač može proći bilo kojim redom i na kraju će ga sačekati bos. Nivoi će se nasumično generisati, pa će svaki put kada se igra biti drugačiji. Takođe i bosovi, kojih u igri ima osam, će se nasumično postavljati na kraj nivoa, pa zaista nije bitno koliko puta igrate, svaki put će se igra drugačije odvijati. Kada pobedite bosa, dobićete jednu novu osobinu koja će pomoći u daljem prelaženju nivoa.





Najzanimljivija inovacija vezana za ovu igru jeste sistem koji su programeri nazvali nightmare ili noćna mora. U zavisnosti od toga šta uradite na nivou, sledeći nivo će imati otvorenu jednu ili drugu putanju, što opet doprinosi raznolikosti kada igru jedanput pređete. Nivo će biti različit u odnosu na igračev izbor iz prethodnog nivoa.

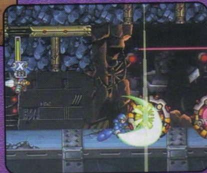
Grafika je standard - dvodimenzionalni sprajtovi junaka i neprijatelja koji idu levo-desno po nivoima. Ovo može zvučati jako zastarelo i nezanimljivo na papiru, ali je u praksi jako opuštajuće na jedan vrlo specifičan način koji zahteva spretnost od igrača i vrlo malo razmišljanja. Starinska zabava sa video igrama. Naravno, kad jednom stignete do bosa, grafika odjedanput postaje zanimljivija, a igra zahteva da pronađete šemu kretanja i napada koju bos koristi i upotrebite je protiv njega.



Sam dizajn igre je definitivno zastareo bar desetak godina, ali svi moderni trikovi su upotrebljeni, pa je utisak dobar. Priča se nastavlja tamo gde je X5 stao, to jest kada je Zero, crveni X-ov drugar uništio svemirsku stanicu koja je hitala ka Zemlji u stilu kamikaze i tako i sam poginuo. Posle pada ostataka satelita, na površini Zemlje se ne može živeti, pa stanovnici žive pod zemljom i šalju robote na površinu. Ti roboti odjedanput polude i X stupa na scenu.

Genijalna je činjenica da Capcom, za razliku od prošlih nastavaka, nije promenio dijalog sa japanskog na engleski za ovo američko izdanje igre, pa je jednostavni manga-crtać utisak potpun. Naravno, ovo može nekima i zasmetati, ali je Satoriju bilo jako prijatno.

Samo zbog činjenice da je ovaj serijal toliko dugotrajan, ova igra bi vredela da se pogleda. Sa ne na prvi pogled uočljivim promenama ona to još više zaslužuje. Veliko je umeće, a i hrabrost pokušati da se promeni nešto u žanru čije su osnove postavljene na samom početku ere video igara.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	3.5	4.0	4.0	70%

- 1 igrač
- Podržava vibracionu funkciju
- Analogni kontroler
- Memorijska kartica 1 blok

Ime: MegaMen X6
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma



PlayStation

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis Pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.
"Pobednikova nagradna igra vam i dalje pruža mogućnost da svake nedelje osvojite Nintendo Game Boy Advance, Sony PlayStation One i mnoge druge vredne nagrade. Uskoro vas čekaju i nova iznenađenja. Čujemo se!"

PC CD-ROM

Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen, Operation Flashpoint, Mars Taxi, Gangsters, Cultures, Merchant Prince 2, Aquanoid, Desperados, Small Soldiers, Golf Resort Tycoon, Equestriad 2001, Heist, DX-Ball 2, ...



Syphon Filter 3, Agile Warrior: F-111X, Tony Hawk's Pro Skater 3, Castlevania Chronicle, SimCity 2000, Spec Ops: Covert Assault, Crash Bandicoot, Tomb Raider, Spider-Man 2: Enter Electro, Sno Cross, Sheep, Dog 'n' Wolf, The Italian Job, Jet Moto 3 ...



Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, SW: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Mario Party 2, StarCraft 64 ...



Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman, Chicken Run ...



World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe, Sega Smash Pack 1-Sonic The Hedgehog, Plasma Sword.



Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry, Championship Surfer, Dynasty Warriors 3, Dead or Alive 2: Hardcore, X Squad, Summoner, Ready 2 Rumble 2, Dynasty Warriors 2, Gran Turismo 3: A-Spec, Oni ...

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 NAGRADNA IGRA

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

def 3 VESTI

ghi 4 IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

1 NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis Pobednik, odaberu opciju 1 i odgovore na jedno veoma lako pitanje iz sveta video igara, postaju potencijalni dobitnici jedne od vrednih nagrada: NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SONY PLAYSTATION ONE i mnoge druge do sada neviđene nagrade!













041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pobednik DOBITNICI

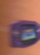
Glavne nagrade

LX kolo

…ny PS One
…eić Boško, Radovan; Beograd



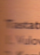

…me Boy Advance
…renović Mihailo, Branko; Kačarevo




…lan
…vojević Nevena, Radivoje; Topola



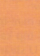
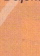

…ypad
…ević Milan, Radosav; Novi Sad



…stature
1. …lović Stefan, Ratko; Vinča
2. …mljenović Miloš, Petar; Beograd
3. …nić Dragan, Dušan; Mladenovo
4. …orđević Nemanja, Ljubiša; Obrenovac

LXI kolo

Sony PS One
Radović Radomir, Stefan; Majdanpek

Game Boy Advance
Milosavljević Miloš, Nenad; Kragujevac

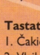




Volan
Joksimović Petar, Siniša; Prokuplje




Joypad
Stojković Boro, Vladimir; Beograad



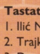
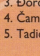

Tastature
1. Čakić Ivan, Aleksandar; Leskovac
2. Vlajković Miroslav, Dragiša; Ub
3. Kelić Svetlana, Veljko; Petrovaradin
4. Urošević Nikola, Vojislav; Golubac

LXII kolo

Sony PS One
Deljević Aleksandar, Predrag; Bogatić



Tastatura
Marković Stefan, Srđan; Aleksinac

LXIII kolo

Game Boy Advance
Mitrović Milan, Siniša; Aranđelovac



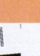
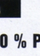
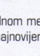
Tastatura
1. Ilić Nikola, Ljubomir; Vranje
2. Trajković Arijana, Goran; Leskovac
3. Đorđević Dejan, Milan; Užice
4. Čampar Miloš, Milentije; Kraljevo
5. Tadić Siniša, Radenko; Mali Zvornik

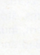
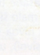




Pobednik

041·20·20·20



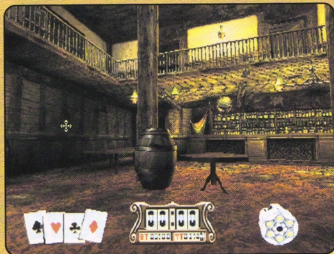
Uroš Tomić

GUNFIGHTER

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler



Da li sam razočaran ili očaran? Lomim se, lomim, keve mi moje. Mislim, jeste činjenica DA JOŠ UVEK nisam nabavio svetlosni pištolj, ali i ovako igra deluje zabavno - makar prvih nekoliko sati. Ali, ako vam je do nekog STVARNO ozbiljnog krljanja (naravno, ovde mislim samo na okorele i prevejane pucače koji vežbaju dan i noć), to ovde nećete naći, mada ćete dosta izoštriti koliko čula toliko i osećaj (za filing).

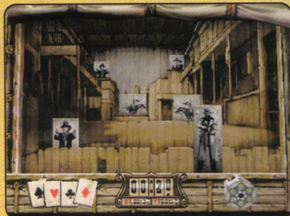
Kao što ste mogli da pretpostavite leteći očima preko papira - Džesi Džejms, što znači još jedan špageti vestern, muzika u fazonu The Good, the Bad and the Ugly - malo kokaš Teksašane (ili su ono beše iz Misurija?), malo šiješ po glavnim neprijateljima nivoa (koji su veoma komični i agresivni), usput skupljajući konzerve SULJ-PA (ekstra život), džepnu čuku (malo više vremena), poternicu (još jedno nastavljanje) ili bušeći kutije eksploziva koje će ubijati masu neprijatelja umesto vas.

Ima tu detalja koji su me kupili, mada, igra deluje nekako preterano kubično (ovim mislim kako na gro neprijatelja tako i na mnoštvo stvorenja koja se pojavljuju - recimo za vreme animacija i tako to), a jedan od njih je i ekran za učitavanje koji zumira prangiju iz nekoliko perspektiva pre no što ova opali. Takođe ni mini-igre nisu nimalo loše, samo mislim da je to skroz drugi trip kada uključiš "napravu", nanišaniš i iz-otkidaš bubreg. U stvari, samo poslednja od 5 je obračun sa čovekom, dok je ostalo samo vežba nišanjenja na karnevalskom "strelištu".



Šta mi se veoma svidelo? Bodovanje na kraju misije - s leve strane je poternica s brojem dolara ispod slike i natpisa "Živ ili mrtav...", koja se popunjava u odnosu na vašu preciznost i vreme koje vam je preostalo, a po sistemu jedna jedinica - sto dolara, 5 sekundi - 500 dolara. Ipak, najupečatljiviji detalj tog segmenta je senka omče koja se sve vreme njiše ispred vaše slike, zlokobno i na momente realno - kao da je vetar njiše. Jezivo... Nivoi su pristojne dužine i težine, ali ih ima nekako malo (sa izuzetkom 5. koji je rastegnut kao pileća creva).

A šta se tu konkretno dešava? Pa, ovako stoje stvari - imamo pozitivnog negativca i negativnog pozitivca (bandit je u stvari baća, a šerif zlikovac), od kojih je bolji - Džesi, proglašen za bandita zbog tu i tamo koje oružane pljačke. Jaka stvar - šerif je štekovao pola Meksika u rudnike pored grada i naređuje im šta, kad i kako da odrade i priča po novinama kako je on šerif, IMAO značku ili ne. Elem, za vreme prepada koji vrše svi sa svih strana na vas koji ste u salunu, vašeg pomoćnika otimaju i odvode na vešala, kao i mladu salunsku umetnicu Zee (samo što će nju da zatoče u rudnicima), pa ćete juriti od sredine do sredine, pokušavajući da pravovremeno spasete i zbrinete braću i sestre. Kada budete ugledali svog pobratima kako leži u lokvi krvi - zaklećete se na osvetu i krenuti put zlog Karsona (koji se pravi da je kao pamuk) u cilju odvajanja njegovih brkova od lica i čišćenja opela istim. Dakle - klasična trulež kada je priča u pitanju i brza akcija kada je "gejm-blej" u pitanju.



Znači - nakon prangijanja u salunu i pokušaja spasavanja be-tice, krenućete da oslobodite vajanu Zee, koja je vezana za železničke tračnice. Nakon toga, pokupićete se i vratiti u grad kako biste uhvatili Karsona u momentu kada pokušava da pobegne, krijući se iza svojih ljudi. A onda - SPEKTAKL. Ma, to je ipak vestern, kraj možete da zamislite i sami.

Šta da vam na kraju preporučim? Iako je grafički ružnjikava, nije da joj fali šarma, zrači bre igra nekom... nekom... ma ne znam kako bih je nazvao, ali OZRAČI me bre. Zvuk je kao iz filma (napola realan, napola tragičan) dok su se atmosfera i igrivost izvukli na staru slavu. Pozdrav Somboru.

Ime: GunFighter
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	4.0	4.5

73%

Miroslav Đorđević

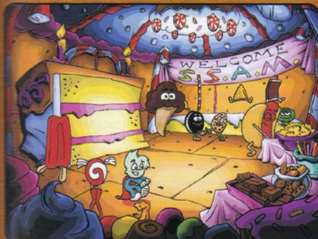




Pajama Sam

You Are What You Eat From Your Head To Your Feet™





U prošloj godini su nam samo iz francuske Canal+ multimedije dolazile point&click igre, sve veoma slične jedna drugoj. Proživljavali smo košmare uz drugi nastavak Drakule (Dracula 2 The Last Sanctuary) kao i uz Necronomicon, istraživali smo u Louvre The Final Course-u i ponešto naučili uz Egypt 2 i Aztec. Igrački interfejs je u svim pomenutim igrama bio identičan (neću trošiti dragoceni prostor za njegovo ponovno opisivanje - i vrapci su već naučili) što je polako ali sigurno postajalo dosadno, a s druge strane, u toj istoj 2001. godini nije izašla nijedna, ali ni jedna jedina klasična 2D point&click igra. Posle toliko vremena pojavio se napokon jedan naslov u stilu legendarnog (i još uvek neprevaziđenog) Broken Sword-a - Pajama Sam.

Sada se Pajama Sam prvi put našao na nekoj konzoli iako je na PC-u doživeo i svoj treći deo. Priča je krajnje šašava, u stilu Cartoon Network crtaća. Mali Sam sedi pored televizora i klopa svoju devetnaestu kutiju keksa jer je čuo da se za svakih dvadeset praznih kutija dobija lutkica Pajama Sam-a, nekog super baje koga naš mali Sam obožava. I kada je otvorio poslednju, dvadesetu kutiju, dogodilo se nešto krajnje čudno - keksevi (ili keksi ako vam se tako više sviđa) su pobegli i on sada mora da ode da ih nađe i pojede... Ne smemo biti prestrogi prema stupidnoj priči ove igre, imajte u vidu da je to ipak pravljeno za decu. Dakle, keksi su pobegli u špajz, a kada je Sam otišao da ih pronađe, zaskočili su ga krompiri (!!!) i odveli ga nekud u mrak. Potom se on pojavljuje u zemlji hrane, na zabavi sa koje biva oteran u zatvor jer je rekao da žuri kući na večeru (a na večeri bi, razume se, ostale zvanice bile klopa). Samov prvi cilj jeste da pobegne iz zatvora zajedno sa (pazite sad ovo - prim. aut) političkim zatvorenikom peršunom, posle čega saznaje da je u zemlji hrane došlo do sukoba između šest klanova (voća, povrća, peciva itd). Doći će do rata ukoliko mali Sam ne pronađe i dovede četiri izgubljena predstavnika (dva od šest su se nekako dovukla) na važne razgovore o miru. Dakle, potrebno je spasti svet hrane i povrh svega doći kući na vreme da se večera ne ohladi i mama ne naljuti...





Da biste sve to ostvarili, potrebno je da prođete kroz stotine i stotine veoma lepo nacrtanih i animiranih 2D ekrana, baš kao u Broken Sword-u, na kojima ćete rešavati najrazličitije zagonetke, od pronalaženja ključa i penjanja na neko udaljeno mesto do nekih dosta komplikovanijih problema. Grafika izgleda sasvim zadovoljavajuće, pregledna je, boje su raznovrsne i živopisne. Jedna od bitnih prednosti Pajama Sam-a u odnosu na druge slične igre jeste to što su svi ključni predmeti jasno vidljivi, to jest neće biti potrebno da besmisleno klikćete po ekranu nadajući se da ćete pokupiti neki važan predmet koji nikako ne uspevate da uočite, a znate da je tu negde. Muzika i zvuk su super, kao i igrivost, mada moram priznati da je zaista lakše igrati ukoliko posedujete miš za PlayStation (koji kod nas zaista retko ko ima).

Pajama Sam preporučujem samo mlađim igračima. Onim nešto starijim predlažem Drakulu, Luvr ili Egipat. Klinci se sigurno neće brzo zasititi svim tim voćkama i povrćkama. Pa, prijatno!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	3.5	3.5	70%

1 igrač

Analogni kontroler

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Pajama Sam
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Point and click avantura





Igor Simić

DAVID BECKHAM SOCCER



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 2 bloka

Ime: David Beckham Soccer
Izdavač: Rage Software
Sistem: PAL
Žanr: Sport





Pa, dragi moji virtualni sportisti - srećna vam nova 2002. i želim vam puno, puno zdravlja i uspeha u svim igrama! Eto, na samom početku godine Birmingham studio (razvojni tim) i Rage potrudili su se da nas obraduju poklončićem u vidu još jedne dobre simulacije fudbala koja je prvobitno planirana za PS2 i X-Box. Reč je o igri koja nosi ime jednog od najznačajnijih fudbalera današnjice - David-a Beckham-a. Pre objavljivanja igre za moćni PS2 i svemoćni (bar tako kažu) X-Box, Rage je, verovatno, odlučio da malo zaradi i prodajući igru za PS1, plasirajući je tako što je upotrebio (ne smem da kažem zloupotrebio) ime Beckham-a i postojeću reklamu, a rezultat je očigledan - hiljade i hiljade klinaca i onih malo starijih koji su zaljubljenici u najvažniju sporednu stvar na svetu kupiće igru zbog toga što se ona zove David Beckham Soccer, ali tu nije kraj - Rage je osetio pravi momenat i plasirao igru tačno u vreme dobrih igara glavnog protagoniste ove igre i Mančester Junajteda uopšte, jer nagrada za fudbalera meseca koja se tradicionalno dodeljuje u engleskom fudbalu "visi" između 18 bodova Mančestera i odličnih igara Bekama i neverovatnog Robija Faulera (čovek čiji je reklamni slogan za Nike - God moves mysterious ways - here is how !) koji je od prelaska u Leeds na pet utakmica postigao sedam!!! golova dokazujući da će engleski nacionalni tim imati sjajan napadački tandem na predstojećem svetskom prvenstvu u Japanu i Koreji. Elem, sjajan tajming, odlična reklama, ime koje nikako neće ostaviti ravnodušnim navijače najveće fudbalske industrije na svetu i... eto slatkih parica za Rage!





Pa kakav je taj Bekam, pitate se? Pa, onako, nije loš, odgovoriću vam, a to "nije loš" podrazumeva odličan intro koji je u skladu s reklamom i goreopisanom situacijom (o, kako gi sakam parite - Rage). Intro je pomalo misteriozan, ali vas prosto "navlači" da ga pogledate, pa tek onda vredno prionete na igranje fuce.

Ovaj fudbal vam nudi 4400 igrača i 220 timova (to ćete saznati u intro-u), što je u odnosu na, recimo, ISS Pro koji ima 50-tak reprezentacija i 24 klupska sastava odlično, ali u odnosu na FIFA 2002 koja ima 13 (da li beše baš toliko) svetskih liga i veliki broj reprezentativnih sastava + ekipe koje su nekada igrale, to baš i nije fascinantan podatak. Imajući u vidu da se igrači razlikuju u samo 6 kategorija i da su dosta slični jedan drugome, shvatate da Birmingham studio i nije napravio neku ekstra dobru stvar, ali eto, dobra reklama pokrila je i ovaj blagi nedostatak i čak ga istakla kao jednu od prednosti ove simulacije fudbala.

Šminka igre, glavni meni, muzika u glavnom meniju - sve ukazuje na to da će se David Beckham Soccer "pikati" na PS2 i X-Boxu veoma ozbiljno jer čak i kada se malo ozbiljnije zamislim i upotrebim svoje najviše kriterijume, govoriti u bilo kom kontekstu koji nije pohvalan bilo bi nerealno i zato prvi put Bravo! za Birmingham studio jer je ovaj segment izuzetno ozbiljno shvatio i realizovao ga na najvišem nivou. Svi meniji i opcije su odlični i po tome se može videti da će, kada se većom memorijom dobije prostor da se poprave dešavanja





na terenu, ovo biti jedna dobra, dobra, dobra igra. Nažalost, ovoga puta to nije slučaj.

Možda će vam u glavnom meniju u oči upasti opcija - The Beckham Story. Pogledajte, nećete se pokajati. To je priča o mališanu iz Londona koji je oduvek navijao za Mančester Junajted (nikada mi neće biti jasno kako neko ko je iz Londona može da navija za Arsenalovog najljućeg protivnika) i koji je svojim talentom i upornim radom uspeo da ispuni svoje snove i zaigra u ekipi o kojoj je sanjao i da zameni svog fudbalskog idola Erika Kantona (sada mi je tek jasno zašto Bekam nosi dres sa brojem 7). Ah, umalo da se rasplačem (ha, ha, ha ...). U svakom slučaju, u pitanju je interesantna priča koja će vam otkriti ko je ko u Mančester Junajtedu (obratite pažnju na ulogu Rajana Gigsa u celom tekstu) i to da junak engleskih tinejdžera i obožavani lik širom sveta, David Beckham, ne pleni inteligencijom i vokabularom (uh, ala smo načitani - prim. ur), ali od fudbalera se i ne može očekivati više, zar ne?





David Beckham Soccer nudi vam 9 različitih stadiona, 50 najvažnijih svetskih reprezentacija među kojima je svoje mesto, i to veoma visoko, zauzela i naša reprezentacija koja je jaka, ali matora, i još uvek su tu Piksi (verovatno poslednja igra u kojoj je jedan od najvećih majstora svetskog fudbala predstavljen kao aktivan igrač), Mijat (koji će se posle dve godine pauziranja u klupskom fudbalu verovatno povući sa scene), Jokan, Đukić... Eh, nekada smo bili neko i nešto u svetskom fudbalu! Na veliku žalost svetskih ljubitelja fudbala, ovoga puta izostavljena je reprezentacija koja će učestvovati na sledećem šampionatu sveta, ekipa koja je neporažena prošla kroz kvalifikacije i prošle godine napredovala čak 15 mesta na listi FIFA - Slovenija! Nedostaju i Honduras, Kostarika, Iran i još nekoliko "malih" reprezentacija koje su obeležile prošlu godinu u svetskom fudbalu, ali niko nije savršen... Pored standardnih modova, tu je i Arcade mod u kome možete igrati veoma interesantan Survival mode (kolega Simić sa 9 uzastopnih pobeda dokazao je da Čile još uvek predvodi "drugu ligu" svetskog fudbala), Beat Brazil mod koji mi nikako nije jasan i normalno da nisam imao uspeha kada sam vodio Francuze (fuj, komercijala sa najvećim K koje možete zamisliti) u mečevima protiv različitih ekipa Brazila koji postaje sve jači i jači (pretpostavljam da se vremenom u ekipi Brazila pojavljuju i Ziko, Falkao, Eder, Sokrates, Garinča, Vava, Didi, Zagalo, Žozimar, Pele... i ostale legende ovog sporta), ali kako ja koji se celog života trudim da pobedim i ponizim Francuze da igram u njihovoj ulozi ili, još gore, da ih kontrolišem protiv Brazila?! Ovaj problem se pojavljuje još jednom u Arcade modu - Classic Match. Zadatak vam je da u poslednjoj utakmici prvenstva između Arsenala (bljak, opet Francuzi i opet komercijala) i Liverpula (tim koji "gotivim" otkako pratim fudbal) postignete još jedan gol za Arsenal i time promenite istoriju uskraćujući legendarnoj ekipi Liverpula (Raš, Grobelar, Barns i drugari) titulu koju su osvojili... i šta mislite, da li sam mogao da odigram nepristrasno?!





Uz komentare Rona Atkinsona i odličan!!! Trening mod (rame uz rame sa legendarnim Libero-m Grande-om), pokušajte da uživate i u ovom fudbalu, ali nisam siguran da ćete biti opčinjeni.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.0	4.0	3.5





Satori Jo

Eternal Eyes



Ne jedna nego dve RPG strategijske igre. Dve! Ovog meseca Satori se zabavio sa dve strategijske RPG igre i mora priznati da je zabave bilo na pretek. Ne one adrenalinskog već poteznostrategijskog tipa u fantazijskom okruženju i sa naznakama odgajanja čudovišta. Da li se iko seća tamagotchija? Trebalo bi, jer je koncept odgajanja virtuelnih ljubimaca najbolje iskorišćen baš u ovakvim igrama. Odgajite ljubimca/čudovište, opremite ga i iskoristite u borbi.

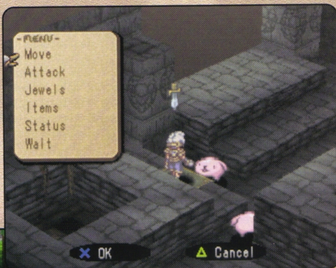
Eternal Eyes je poprilično stara igra. U Japanu se pojavila pre više od godinu dana, a Sunsoft je tek sad pustio verziju na engleskom jeziku. Mora im se priznati da je to u neku ruku jako hrabar potez i to iz više razloga. Prvo, strategijski RPG-ovi imaju mnogo manju publiku od samih RPG-ova, koji opet, ako nisu veliki i poznati hitovi, ostaju često nezapaženi. Drugo je da ova igra ima veoma japanski šmek koji bi mogao da se ne svidi mnogima. Isto tako, kad već volite RPG strategije, onda je sva prilika da ih volite što komplikovanije, sa mnoštvom detalja, a Eternal Eyes to ne nudi.



Ono što Eternal Eyes nudi jeste opuštenije strategisanje i, naravno, lutke (ljubimce) koje pomažu u borbi. Sam početak igre će dati uvod u priču, ali ona i nije toliko bitna, već je sve u borbama. Neće biti nikakvih filmova, priča se razvija statičnim slikama, sa dijalog prozorima koji prikazuju vrlo japanske crteže likova koji dijalog vode. Pa i tako, ovih momenata nema puno, kao ni slobodnog hodanja po mapi. U gradovima se može slobodno kretati, ali i nema puno toga da se vidi sem nekoliko bitnih zgrada kao što su prodavnica i sl. Koliko je slobodno kretanje nebitno pokazuje i činjenica da meni nudi mogućnost odabira na koju lokaciju u gradu da odete, bez pešačenja.

Borba, koja je i srž i omotač ove igre, je pre svega jednostavna. Standardno je podeljena na poteze. Potezi su pak podeljeni na kretanje i napad. Polje na kojem se borbe odvijaju je podeljeno na kvadrate sa različitim uzvišenjima i padinama, koji su tu samo estetike radi. Pozicija lika na bojnom polju neće uticati na samu borbu, sem da onemogući kretanje u nekom pravcu, ako je tamo suviše visoka prepreka.

Poraženi neprijatelji će za sobom ostaviti neki predmet, najčešće dijamant koji se koristi da bi povećao status kompanjona, naučio ih magiji ili ih evoluirao u novi oblik. Ovi dijamanti su različitih boja i vrsta: sedam boja sa po pet vrsta, dok je različitih kompanjona sto pedeset, što govori o veličini igre, ali i o vremenu koje se očekuje od igrača. Kompanjoni mogu da napadaju i oružjem i magijama koje su mnogo ubojitije, pa se isplati koristiti dijamante za njih. Standardno za RPG-ove, dobijaju se poeni iskustva i novac koji se koristi za opremu.



I to je otprilike to. Grafika je fina, ali ništa spektakularno. Između borbi priča se vodi ilustracijama, u gradu je okruženje izometrijsko i trodimenzionalno, načinjeno od poligona, kao što je bojno polje, a likovi su sprajtovi. Muzika je prijatna, a zvučnih efekata je malo, ali u borbi to i nije bitno. Sami meniji su elegantni i jednostavni, a jedina zamerka koju ja imam jeste puno vremena koje je potrebno za snimanje ili učitavanje pozicije.

Eternal Eyes je jednostavna, ali ne i kratka igra. Satoriju je bila jako zabavna na opuštajuć način zbog toga što nije mnogo komplikovana i zbog toga što borbe nisu bile dugačke. Prava igra za nekoga ko nije igrao strategijski RPG, a u suši dobrih igara za Playstation bi voleo to da proba. Posle ovoga može se preći na Vandal Hearts, Final Fantasy Tactics, Ogre Battle i Tactics ili, na kraju, na u ovom broju opisani Hoshigami.

1 igrač

Analogni kontroler

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Eternal Eyes
Izdavač: Sunsoft
Sistem: PAL
Žanr: RPG



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	4.0	4.0

74%

Chess

Miroslav Đorđević



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Od male programerske kuće Success, pod okriljem izdavača Ageteck-a, dolazi nam još jedna simulacija najpopularnije stone igre svih vremena - šaha. Iza krajnje jednostavnog naslova stoji krajnje jednostavna igra namenjena manje iskusnim šahistima koji tek treba da nauče znanje.



Chess po svom dizajnu najviše podseća na nedavno ostvarenje Checkmate, što podrazumeva da je u igri apsolutno sve podređeno preglednosti i funkcionalnosti. Znači, nema puno setova figurica, nema puno tabli, opcija i podataka, već je sve krajnje jednostavno. Jedina opcija, pored modova za jednog i dva igrača, jeste opcija Rules koja će biti izuzetno korisna svim početnicima, jer veoma jasno, slikom i tonom, pruža informacije o osnovnim šahovskim pravilima i elementima. U modu za jednog igrača postoji devet različitih modova težine od kojih je svaki ilustrovan sličicom, tako da na prvom (najlakšem) nivou igrate protiv desetogodišnje devojčice, na četvrtom protiv rambolikog rmpalije (deluje baš produhovljeno...), a na najtežim (osmi i deveti) protiv generala i nekakvog popa, šta li je već. Na nižim nivoima je zaista lako savladati komjuterskog protivnika, dok na višim to već predstavlja izazov. Ozbiljan problem predstavlja izuzetno dugo razmišljanje jakih protivnika koje se ne može nikako ubrzati, a ume da traje i po nekoliko minuta. U igri postoje tri vrste pogleda na tablu (jedan pod uglom od šezdesetak stepeni i dva pogleda iskosa) koji su na sreću pregledni, tako da u svakom trenutku imate uvid u to šta se na tabli događa. Na početku vam je dostupna samo jedna tabla i jedan set figurica (mermerne), dok je ostale (wooden, stone, metal...) moguće otvoriti pobeđivanjem protivnika. Što se tiče kvaliteta AI, mogu slobodno reći da apsolutno zadovoljava na najvišim nivoima i prava je grehota što je razmišljanje kompjutera toliko prokleto dugačko. Muzička podloga je lagani jazz koji će vas opustiti i omogućiće vam da se maksimalno udubite u partiju.

Chess je veoma skromna šah simulacija pogodna samo za one koji se baš i ne mogu pohvaliti nekim šahovskim umećem, a pri tom uživaju u funkcionalnosti.



Ime: Chess
Izdavač: Agetec
Sistem: NTSC
Žanr: Šah





Miloš Marković

Disney's Pooh's Party Game



Ne znam zašto, ali ovakve igre su oduvek imale prođu kod svih naraštaja. Bili mladi ili stari, uz ovakvu igru se uvek možete oraspoložiti. U pitanju su, naravno, društvene igre, nešto poput Bishi Bashi-ja ili Crash Bash-a. Verovatno znate o čemu se radi u igri na osnovu dve gorepomenute igre, ali mogu reći to da Pooh's Party Game možemo porediti i sa Monopolom, verovali ili ne.

Ako se pitate kako, nastavite da čitate.

-NO Way, dude-

Jednog lepog dana okupila se družina iz jednog od najpoznatijih Diznijevih crtaća, Vini Pu. Da stvar bude malo komplikovanija, Vini je pronašao mapu zakopanog blaga, a niko iz družine ne zna o kakvom blagu je reč. Odmah su se dogovorili da krenu u potragu bez obzira na to o kakvom je blagu reč. E sada, da sve ne bi bilo savršeno, Vini je ostavio mapu na panju, a stara sova je odlučila da je ukrade i sama pronađe blago. Ubrzo zatim, tigar je primetio da stara sova nije daleko odmakla i da je mogu stići ako potrče. Jako je interesantna činjenica da su animacije odrađene u samom endžinu igre i da se grafika ističe u prvom planu (zapravo njena lepota). Bukvalno nećete primetiti kada je počela igra, a kada se završila uvodna animacija. Na raspolaganju vam je čak 6 likova, a izbor jednog od njih je potpuno nebitan za dalji razvoj igre.

-And?-

Wee go on. Kreće igra. Odmah po početku primetićete da je celo polje podeljeno na manja polja po kojima se igrači kreću. Kada jednom pređete i zaustavite se na jednom polju, učitava se jedna mini igra. Zapravo, postoji oko 10 mini igara, dok se one periodično ponavljaju u zavisnosti od toga na koje polje stanete. Npr. ako stanete na žuto polje, učitaće se mini igra koja podseća na CTR, dok će prelaskom plavog polja igrač moći da gađa glinene golubove. Posebno je interesantan način igranja igara. Maksimalan broj igrača je 4 u svakoj igri. Kada igrate jednu igru, vrlo je važno da sakupljate ćupove meda koji vam kasnije mogu doneti bonuse (ne, ne pretplatu na časopis, prim.ur). Kao i u svakom Monopolu, u ovoj igri imate i ona polja koja ne učitavaju igru, već vam dodaju ili oduzimaju ćupove meda koji su u stvari jedino platežno sredstvo u igri. Npr. ako upadnete u rupu, moraćete da date koji ćup orlu koji će vas izvući iz iste. Ukoliko se desi da se dva puta zaustavite na jednom polju, a pri tom ste pobedili u prošlom krugu, startovaćete prvi i moraćete ponovo da odbranite svoju titulu najboljeg. I tako u krug sve dok ne sustignete lopova i uzmete mu mapu. Kad se to desi, shvatićete da je blago u stvari jedna velika košnica. I tu se igra završava.

Ako volite izazov, onda probajte da igrate na najtežem nivou jer je ona pobedila - želja. Nivoi težine su savim solidno odmereni, tako da na easy nivou deca neće imati nikakve probleme. Preporučujem igranje na normal nivou težine jer je onda nekako sve umereno, a već rekoh, igranje na hard je stvarno teško. Problema je u igri jako malo, ali ipak ih ima. Naime, u početku nećete znati kako da se krećete, odnosno kako se baca kockica. Kada jednom uđete u štos, sve ostalo je lako. Zvuk i muzika su potpuno preuzeti iz crtane serije. Grafika budi sećanje na dane kada sam kao mali sedeo pored TV prijemnika i uživao gledajući Vinija i družinu. U prilog tome ide i ono sa početka teksta o samom introu i igri. Ako ste željni dobre igre koja će vas okupirati na neko vreme, onda bi svakako trebalo da ovu igru imate u svom stalku za diskove.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Ime: Pooh Parti Game
Izdavač: Disney Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Društvena



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	4.0	3.5

75%



Satori Jo

Rez™



Moglo bi se čisto akademski diskutovati na temu kada jedno delo prevazilazi okvire svoga medija i postaje umetničko delo. Video igre nemaju nimalo pretenzija da budu umetnička dela. One i ovako najčešće jedva da uspeju da budu ono što treba - a to je zabavni i igrivi softver. Moglo bi se reći i da su tehnologija koja je potrebna da se igra napravi, kao i novac, vreme i ljudska snaga suviše komplikovani da bi se uopšte došlo do trenutka kada se prevazilaze okviri medija u kojem se stvara, ali tako je isto bilo i sa filmovima, pa sada, posle stotinak godina od postanka ovog medija, imamo nebrojena dela koja su nedvosmisleno vrhunska umetnost.

Video igre su još u povoju. A i da nisu, pitanje je koliko bi autora igara imalo pretenzije da napravi umetničko delo. Pitanje je i ko je u stvari autor igre. Zanemarimo na trenutak ova pitanja i gledajmo ovako: ne često, ali postoje u industriji video igara ljudi koji su autori pojedinih igara. To su ljudi sa takvom vizijom i kontrolom nad igrom da se nedvosmisleno može reći da su oni njeni autori. Takvi su i Shigeru Miyamoto (većina Nintendovih najuspešnijih igara), ili Hideo Kojima (Metal Gear), ili Yuji Naka (Sonic), ili Shinji Mikami (Resident Evil), a Sega je u svom poslu pravljenja softvera sve timove bazirala upravo na autorima - jakim kreativnim ličnostima sa veoma jasnom vizijom o tome šta žele da postignu. Čak deset Seginih softverskih kompanija vode ovakvi ljudi. Autori video igara.

Svi znaju koliko je Sega bila neuspešna na polju hardvera još posle Mega Drive konzole. Ali to je bilo uslovljeno i time što se Sega nikada nije ustručavala da nešto uradi prva ili da igračima ponudi koncept koji odudara od svega ostalog što se nalazi u ponudi u tom trenutku. Kada je igračka populacija bila sastavljena od 95% hardkor igrača, ovo je Segi donelo mnogo uspeha. Kada se tržište otvorilo, igrači koji ne žele ništa neobično i novo postali su većina i tada su nastupili crni dani za Segu.

Rez je umetničko delo. Ovo mi je veoma teško napisati jer ipak je reč o igri. Ovakva karakterizacija će možda i odbiti mnoge čitaoce ovog teksta, ali i pored Satorijeve istočnjačke uzdržanosti, on ne može da ne kaže šta veoma ushićeno misli o ovoj igri. A najviše misli da je ona umetničko delo. Satori još misli da je ovo prva igra za koju se sa sigurnošću može ovo reći, ali i jedina koje se može setiti za koju to važi. Jeste, u godinama igranja je bilo igara koje bi se mogle ovako okarakterisati (Metal Gear mi pada na pamet), ali uz veoma puno pojašnjavanja nekome ko o igrama ništa ne zna. Sa Rezom to nije slučaj.



Pustite ovu igru rokenrol stricu ili ujaku i oni će je skapirati pravilno, iako se nikada nisu igrali. Čak je pokažite i mami



1 igrač

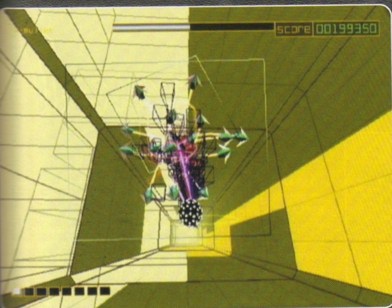


Podržava vibracije

Ime: Rez
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

Dreamcast





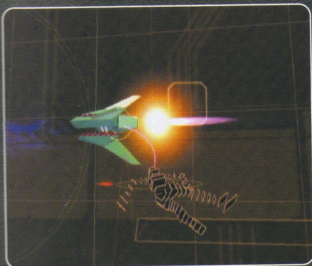
već niste, vreme je da pogledate slike da steknete utisak koliko ova igra apstraktno izgleda, sa svojom vektorskom grafikom, jednostavnim dizajnom glavnog lika i neprijatelja i celokupnim efektom koji se dobija sa naslagama žičanih modela kroz koje igrač prolazi. Sve se dešava u cyberspace-u koji je napao virus i na igraču je da pucanjem odbrani ovaj prostor. Sa ovako apstraktnom grafikom priča zaista jeste najmanje bitna.

S druge strane, ono što se skoro uvek preskoči u igramama ili na šta se najmanje misli jeste zvuk koji u Rez-u jeste glavni junak igre. Postoji pet nivoa u igri i pet pesama u kojima i oko kojih se nivoi dešavaju i odvijaju. Svaka igračeva akcija, fiksiranje meta ili pucanje će pesmi koja se sve vreme čuje dodati novi zvuk koji se savršeno uklapa u one već postojeće. Ovi zvuci će se čak menjati u zavisnosti od toga da li je fiksirano manje ili više meta (maksimum je osam meta u jednom trenutku), ali je utisak koji se dobija nestvaran. Same pesme su neverovatno dobre, toliko da Satori ne može da baš fokusira igru od mrdanja glavom u ritmu i pisane su direktno za igru, a autori su poznati tehno likovi. I bez doprinosa igrača, ove pesme bi bile sjajne, a s nepredvidivim uticajem igrača na njih, one postaju genijalne.



- i ona će videti da je Rez više od video igre. Baba, deda - isto. A igrači, posebno malo stariji, neće biti u stanju da je ostave. Da se pojasni o čemu se radi potrebno je igru videti u pokretu. Slike i reči nisu dovoljne, ali pošto Satori samo njih ima, pokušaće ovako: Rez je trodimenzionalna pucačina, i to forsirana pucačina na šinama, bez mnogo mogućnosti manevrisanja u prostoru. Igre ovog tipa smo već viđali, najbolja je StarFox 64, ali estetski i tehnički ovako izvedene još ne.

Upravljanje je neverovatno jednostavno, a u dobu kada joypad-ovi imaju po petnaestak dugmića, i minimalistički i retro jednostavno. Nišanom na ekranu se upravlja analognim džojstikom, a sa jednim dugmetom se mete fiksiraju nišanom i, kada se dugme pusti, hitac poleti ka fiksiranoj meti. Drugim dugmetom se oslobađaju pametne bombe koje unište sve neprijatelje na ekranu. I to je sve. Dva dugmeta i džojstik. Ako



Tetsuya Mizuguchi je inspiraciju za Rez našao u Kandinskom koji je pokušao da apstrakciju muzike dočara svojim slikama. Mizuguchi je ovo postigao video igrom i to je ono što ovu igru čini umetničkim delom. Ne njen vizuelni izgled, već činjenica da je ovo muzička igra u kojoj je muzika rezultat koliko autora igre toliko i igrača i načina na koji se igra.



Satori završava ovaj tekst sa istočnjačkim smeškom na usnama jer sada zna da video igre mogu da budu i mnogo više od pukog ubijanja vremena. A ako mogu da budu umetnost, Satori zna da će praćenje igračke industrije doneti još mnogo toga neočekivanog u budućnosti. Satori samo želi da to bude što pre.



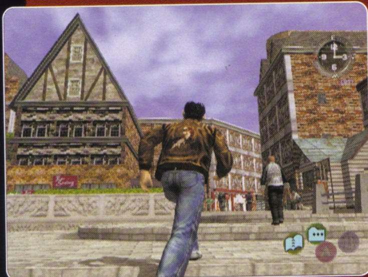
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0

93%



Uroš Tomic

Shenmue II



Hej, Mujo, jesi l` šenuo? Kud` si to s četir` diska krenuo?

Bruka i sramota, 666-999 (ZLO I NAOPAKO), vrhunski stupanj interaktivne zabave, mešavina akcione avanture, tabačine, nadnaravno-dobre-po-dugmićima-veslačine, simulacije veštačke inteligencije i života, a grafika je, ma - prava divota! Ko je video prethodnika, imao je prilike da uživa, a onaj ko nije, hm... Pa NIJE i trebalo bi da žali zbog toga. Onima koji nisu imali prilike da si dobave diskove (što zbog lenjosti, što zbog neznanja), ovim aktom PREDLAŽEM i PRIJATELJSKI SAVETUJEM da bi bilo najpametnije da vežbaju pred ogledalom molećiv, plačljiv pogled (pun suzica) i trešenje donje usnice (za GNJAVLJENJE roditelja), a onima sa plićim džepom predlažem da se - manu bleje i da rmbaju negde privatno, kako bi mogli priuštiti sebi OBA ostvarenja.

Ako kojim slučajem (iz "finanskijske" situacije) ne budete kupili keca, ne brinite jer se na poslednjem disku dvojke nalazi mini-film koji vam objašnjava celokupnu radnju prvog dela i zaplet u njemu. Pošto nisu svi imali sreće da nabave Bonus br. 9 (ako se ne varam), moraću da ponovim. Mladi švaco, skroz u džontra fazonu, snima smrt svoga tajkana (majstora borilačkih veština) i motivisan tim aktom kreće na misiju vendete (krvne osvete) protiv ŠMEEEEEKERA Lan-Dija koji je dokusurio njegovog oca kako bi došao do ZA-HE-BA-TOG artefakta - OGLEDALA (iz`em ti vic, Dule, prim.aut). Nakon DUŽE POTRAGE (od 3 diska), Ryo Suzuki (ustvari Hazuki, al` BRZ je mali, ROTKVE mu STRUGANE!) se zapućuje u Ping-Pong (Hong-Kong) tragom UBOJSTVENIKA, s DRUGOM POLOVINOM ogledala koje Lan-Di traži. Leleeee, a drugi deo počinje TEK dolaskom u Ping-Pong, a ja smatram da treba da se odmorite pre nastavljanja, da vam ne otekne mozak (ali ne u SLIVNIK).

Mališaman (Ryo) je isti kao Li, ali Džet, a ne Brus (Li, a ne halter, al` ja ipak više volim kada bije ovaj DRUGI (HALTER BRE!!!)), ali baš tako šamara (kao OBOJICA samo bez haltera). Možda ne na samom početku, dok ne uđete u fazon kako se kreće i "lokuje" na datog protivnika i dok ne izučite nove poteze, ali kada malo uđete u šemu (i fazon pomeranja BLESAVE kamere), pokazaćete svima ko-može-da-prolije-više-protivničke-krvi-po-zemljici-TAVNOJ (grecjulejšns, što bi rekao bata Kara). Ali to je tek TUČA, vratimo se na brod i siđimo s njega kako bismo se umešali međ` RAJU (sad ćete da vidite znanje TURIZMA i (šatro) ETNOLOGIJE, a poznajem oba kao GAZDIN džep). "Dobrodošli u Aberdin, omanju luku na severo-zapadnom delu jugo-istočne regije, predgrađe severnog King-Konga. S desne strane videćete muzikante obučene u tipičnu odeždu srednjovekovnih kineskih svirača. Podajte im deset dolara jer su vam upravo odsvirali tradicionalnu muziku dobrodošlice. Neposredno u našoj blizini nalazi se tržnica koja nije bogzna kako opremljena, ali se trudite da većinu novca potrošite, pošto će vas najverovatnije opljačkati na putu kroz ulice bučnog velegrada. SIGURNO će vas opljačkati, a sada, ako krenemo u pravcu kojim nas vodi ova staza, videćemo čitačicu dlana iz sudbine (ili obrnuto), hotel gde ćete moći da zanoćite ako ostanete bez novca (prljav i inficiran žoharima) i put za dokove. Neizostavno ćete sresti sumnjive tipove koji nude svoje usluge (i žene), ali nemojte da brinete da ćete se izgubiti ili da će vas ZA PARE POGREŠNO uputiti kamo da pođete ako pravovremeno ubacite novac u mašinu za izdavanje mapa. To bi završilo našu turu, pare na sunce...".

Eeee, baš tu treba da krenete i već će vas tu zabrinuti kvalitet i kvantitet "lepe" vizuelizacije. Mislim, kada budete usnimili to bogatstvo detalja i detalje bogatosti - pašćete na guzu (ako ne sedite, a ako sedite - ustanite kako biste pali), ali nemojte prebrzo ponovo ustajati, pošto "pad" ima tendenciju da se ponovi. U početku će sve biti jednostavno, ali kada zađete malo dublje u grad, moraćete opasno da vodite računa kako se ne biste zagubili i besciljno lutali. Mada, ipak, kada ne biste previše lutali, ne biste shvatili o kakvom sam vam bogatstvu pričao. Mislim, setite se scene iz "Lepa sela, lepo gore" (Ma daj, Nazime, slikaj više... Kak` ću, bo`na slikat, kad je kriva?) i ako se nađete na pravom mestu u pravo vreme - pomagaćete Mi-Lanu da zakuca tablu iznad "radnju".



Mnoštvo je tu mini-igara za igranje i za zarađivanje novca... Prolazeći dokovima, pitaćete čoveka da vas uputi u određeni

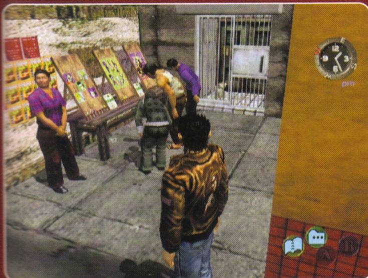
1 igrač


Podržava vibracije


Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Shenmue 2
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura


Dreamcast



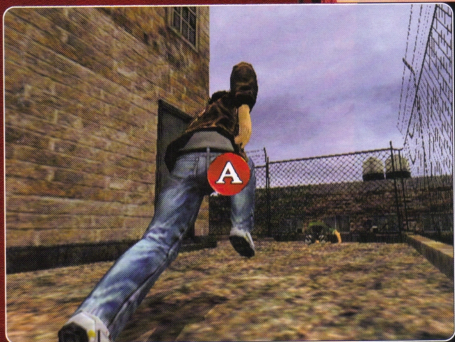
deo grada, a on će vam odgovoriti samo ako sa njegovim pulenom (rvačem) obarate ruke po deset `lara. Posle, kada vas budu opljačkali i kada budete odigrali prvu sekvencu jurnjave za mališanom (asistentom pljačkaša) u kojoj pravovremeno treba stisnuti određeni taster, kako biste žgadu što pre nahvatali, shvatićete da ste ostali bez novca koji od sada morate da zarađujete za goli život. Mnoštvo opcija bre... Zalagaonice u kojima prodajete setove igračkica koje skupljate iz aparata (vašarska plastična jajca), poslovi koji su vam ponuđeni, obaranje ruku, KLAĐENJE, klađenje posebno... Al` kome je to dobra donelo - bolje da vredno radite (Muhuhahahaha, sme.aut). Posebno mi se svideo segment tegljenja sanduka i zvučni efekti koje proizvodi vaš asistent, koordinator i docnije - poslodavac (opet ga potražite u okviru radnog vremena na dokovima i on vas čeka s željom da tegli i stenje). Kao što sam pomenuo vizuelizaciju i posebno je istakao, tako moram i ZVUČNOST igre koja je nakrkana detaljima tipa - gutam i čuje se, uzdišem, stenjem, pričam - čuje se, trudim se da budem komičan i sarkastičan, a sve je na "jeziku pirinča", uz engleski sub-titl. Keve mi moje, dve najave pre obaranja ruku i jedna partija tegljenja (I-oooš, DigiDanga, DigiDangrnj-mrnj) i iskrivićete se od cera. Svi nešto mrndžaju, hvale robu, komentarišu, a muzika prelazi iz fazona u fazon u odnosu na segmenat koji treba da odigrate i dinamiku akcije i reakcije na ekranu. Mislim, fantabulozno!

Kao što za svaku mini-igru imate objašnjenje (eksplanaciju), tako imate isto i za svaki meni, pod-meni i nad-amnom i to samo na stisak starta, a u početku vam mnoštvo stvari neće biti jasno.

Tu je i "pomoć sa strane" koju dobijate na lepe oči. Žene vas vole i obožavaju, a posebno Džoj koja se našla tu da me uputi na ukradenu torbu, spasavajući dve vucibatine mojih (Riovih) smrtonosnih poteza, a docnije mi je bila od velike pomoći pri pronalaženju hotela i posla s "tegljenjem". `Fala joj lepo - ljubi je batica. Sliku joj dadoh, kao i ona meni, pa odosmo svojim putem (koji će se možda ukrstiti na nekom drugom disku), ali - molim lepo, ja sam odan ženi koju stalno sanjam, a koju ne znam, a koju ni vi ne znate, ali možete da ugledate na uvodnoj animaciji. Otpratite delimično priču o njihovoj zajedničkoj sudbini (njenoj i IZABRANOG, koga čeka i koga će PREPOZNATI, a ja fol neeemam pojma o kome se radi) pa će i vama biti jasno. To nas vraća na priču - kako biste došli do Lan-Keršme-a, morate da nađete starog "starovog" ortaka, majstora borilačkih veština u određenom (Wan Chai ili tako nekako) delu grada. Dok vi tamo dođete, on se već preselio u hram i meditira na štapu, na čijem vrhu je zakivak (ekser), na čijem vrhu on balansira u ždralovoj pozi ili MOŽDA to sve radi, a vi toga nećete biti svesni dok ne izučite četiri Wude, nešto poput kodeksa ponašanja svakog borilačkog majstora (ili on nije majstor). Prvu ćete dobiti od matorog Tai-Činovca, koji će vas naučiti kako je Tai-Čin jedina veština koja iz mekoće prelazi u čvrstinu (hmmm, asocira me na NEŠTO, zlob.prim.aut) i koji će vas naučiti Gvozdenoj pesnici. Matori je zbrčkan kao Borka Vučić i isto tako šamara (samo ne po DŽEPU, već po licu), a neće vam objasniti sve dok šamaranjem drveta pod ne prekrijete lišćem. Nakon toga ćete ući u Hram bilijarskih kugli, gde svi ćelave, biju i vežbaju, osim master-a koji sedi, ćelavi i TUGUJE. Kada ga lišite tuge, shvatićete koja je druga Wuda. Kako biste zaradili treću, moraćete da se brijete kod MUDROG MAJSTORA i prebrodite strah koji preti da uništi svakog čoveka vičnog pesnici. Šta se dalje dešava, ne da vam neću reći, nego NI POD RAZNO, jer ovo je SAMO deo prvog diska, a da biste ga prešli, morate da jezdite nekoliko sati. Ako je na četvrti zapakovana animacija od "nekoliko" minuta, možete da zamislite koje je to prostranstvo kada treba obraditi tri velika segmenta odnosno tri velike PARTICIJE igre, koje su bre NEVEROVATNE. Kada sam pominjao početkom teksta turizam i etnologiju, nije to zato što sam posvetio život uzaludnom studiranju oba, već zato što me je ovo najviše impresioniralo u igri. No, ako si je budete pribavili, videćete, čućete, doživećete i ODIGRAĆETE sve ono što sam opisao.















Satori Jo

WARIOLAND 4



Postoji nešto neverovatno privlačno u vezi sa likom Wario-a, koji je antiteza Mariju (nešto kao materija i antimaterija, zbog čega je početno slovo imena okrenuto naopačke) i to ne samo imajući u vidu njegove igre na Game Boy konzolama kroz sve generacije. Iako su igre u kojima je on glavni lik potpuno fantastične, i on sam je jako simpatičan na neki blesav način. Ne, ono što su dizajneri hteli jeste jedan zao lik - potpuna suprotnost dobrom Mariju, ali šta da se radi. Da je samo zao, Wario bi bio dosadan. Ovako blesav, on je prava zvezda.

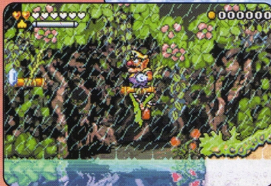
A o tome kolika je Wario zvezda govori i podatak da jedine originalne platformske igre još od najstarijeg Game Boy-a (onog monohromatskog) jesu igre sa Wario-m u glavnoj ulozi. Mario je samo dobio verzije svojh Nes/SNES igara na Game Boy Color-u i Advance-u, a za to vreme se kolekcija Wariovih skupljanja blaga povećala za još tri originalne igre. I ne samo originalne, one su najfantastičnije i najbolje platformske igre na portabl konzolama.



Dok su drugi i treći deo doneli poprilično poboljšanu grafiku u odnosu na prvi, sam dizajn je još uvek bio sličan prvom delu sa dodatom bojom. Ovaj četvrti nastavak, zbog moćnih grafičkih mogućnosti Game Boy Advance-a, donosi drastičan pomak u izgledu Wario-ve nove avanture, i to ne samo u grafičkom stilu, već i u dizajnu nivoa.

Dizajn nivoa je ono što ovu igru zaista čini fantastičnom. Četiri tastera GBA se moraju koristiti, često kombinovano, da bi se sve dizajnerske zagonetke rešile pravilno. Prvi nivo služi da igrača upozna sa komandama i raznim cakama, koje će više-manje biti poznate veteranima serijala. Sa drastično moćnijom konzolom kakva je GBA, i sama igra je dobila na kompleksnosti, pa su stvari postale dosta





komplikovanije. Prvo, Wario više nije neranjiv, već ima energiju koja je označena srcima. Doduše, ova promena nije toliko bitna koliko se može činiti, jer je malo neprijatelja koji će oduzeti energiju, pa će se vrlo retko desiti da pogine. Bitnija promena je uvođenje ključa koji se mora naći da bi se nivo završio.

Ovo je dobar momenat da se kaže i nešto o priči. Wario je u novinama pročitao da je otkrivena piramida u džungli koja je suviše opasna za istraživanje. Neistražena piramida mora biti puna blaga i Wario se odmah uputio u džunglu. Došavši pred piramidu, on ulazi i prvi nivo koji se igra jeste već pomenuti uvodni nivo koji će igrača naučiti osnovnim pokretima i upoznati ga sa promenjenim sistemom igranja. Posle ovog nivoa, sledi bos koji je isto vrlo jednostavan i tu je samo da upozna igrača i sa ovim aspektom igre.

Da bi napredovao kroz piramidu, Wario mora da nađe ključ na nivou, a onda da aktivira ulaz i za određeno vreme do njega stigne, inače gubi sve nađeno na nivou. A nivoi su puni novca koji se skuplja kao poeni, zatim četiri dela dragulja koji služe da se otvore vrata bosa, kao i muzički CD koji otključava pesme u džuboks sobi u centru piramide. Napisano ovo zvuči pomalo čudno ako niste imali prilike da čujete zvučne mogućnosti GB Advance-a, a kada čujete pesme, sve će postati jasno. Dinamične melodije, odličan kvalitet, stereo zvuk sa efektima, pa čak i vokali u pojedinim numerama, sve su ovo odlike zvuka koji prati igru. I, naravno, tu je posebna melodija za svaki nivo, kojih je ukupno dvadesetak.

Brojka od dvadesetak nivoa se može činiti malom, ali ovde se radi o jako kompleksnim i velikim nivoima, što je opet zasluga ne samo moći GBA, već i njegovog fizički većeg ekrana, u poređenju sa GBC. Zato što su pregledniji, nivoi su veći, a zagonetke mnogo komplikovanije nego u bilo kom prethodnom delu. Taktika, poznata iz prethodnih delova, da se neprijatelji što pre ubiju i da se sve što može uništi - uništi odmah (veoma karakterna osobina Wario-a)



Ime: Wario Land 4
Izdavač: NIntendo
Žanr: Platforma

GAME BOY ADVANCE



ovde je vrlo često pogrešna, jer se ispostavi da je baš taj neprijatelj ili predmet neophodan za dalje napredovanje ili da bi se nešto dosegnulo, bilo blago ili platforma. Najbolja taktika za WL4 jeste da se okruženje prethodno osmotri, pa onda dela.

Novina u samom dizajnu igre ima još. Poeni sakupljeni na nivou mogu se potrošiti na mini-igre. Njih ima tri i vrlo su jednostavne, ali ne i manje zabavne zbog toga. Homerun je interesantna jer palicom morate udariti bejzbol loptu koju bacač baci, a GBA se tada drži ne položeno, kako je uobičajeno, već uspravno. Druge dve mini-igre su igra preskakanja u kojoj je potrebno samo pritisnuti skok u pravom trenutku i igra memorije u kojoj se na početku pokaže kombinacija Wario-vog lica, sastavljena od očiju, nosa i usta koji se moraju zapamtiti, a onda svaki od ovih delova krene da se vrti i između četiri ponuđena igrač mora da u pravom trenutku odabere onaj pokazan na početku. Svi poeni iz ovih mini-igara se koriste da se kupe predmeti koji pomažu u borbi s nekim od jačih bosova, kasnije u igri.

Još jedna dizajnerska novina jeste to da se nivoi mogu igrati bilo kojim redom, jer su podeljeni u četiri grupe. Svaka od ovih grupa ima po četiri regularna nivoa i bos borbu. U okviru četiri grupe, nivoi se igraju jedan po jedan, redom, bez preskakanja, jer ključ nađen na kraju svakog otvara ulaz na sledeći nivo, linearno.

Wario Land 4 nudi mnoštvo poboljšanja u odnosu na fantastične prethodne delove. Iako ta poboljšanja nisu drastična, ona su ipak dovoljna da naprave potpuno novi doživljaj od igranja ove igre, bilo da ste prethodne delove igrali ili ne. Grafika je najviše napredovala, pa je sada u rangu najbolje SNES platformske igre, Yoshi's Island. Muzika je fantastična i učiniće da se igri vratite kada je završite samo da biste skupili neverovatno vešto sakrivene CD-ove. Sve ovo je dovoljno da Wario Land 4 (a i GB Advance za one koji ga nemaju) bude na vrhu liste želja svih ljubitelja zabavnih igara. Još jedan Nintendov platformski klasik.





AUTOR: ... & DUH	PAS ISTRAŽIVAČ NATPRIRODNOH POJAVA	LJUBAV PREMA OTADŽBINI	KORALNO OSTRVO	NAŠ ELEK. INŽENJER, ČERNI (INSTITUT)	OMILJEN, MIO	ŠPANIJA	RAMON PERES	POTPLAĆIVANJE	GORNJI SLOJ ATMOSFERE	AKTI KOJIMA SE STVARAJU PRAVNE NORME	bonus	SVEMIR
...NAK SA SLIKE	S	P	A	J	D	E	R	M	E	N	VISINA / SENKA ZA OČI	V
DRŽAVA NA BLISKOM ISTOKU		1 A			R	NIJE DIVLJA / KARAT	P	I	T	O	2 N	A
DAN U NEDELJI	U	T	O	R	A	K	GOGOLJEV JUNAK, BULJBA / VOLT	T		R	A	S
...OTINJSKA JAZBINA		R			6	ARMAGEDON CRVIĆI	V	O	R	M	S	I
ISTA SLOVA	3	B	SUMPOR / JELENA KARLEUŠA	S				DUH GAMES	POGODBENI VEZNIK / MALA SLIKA	A	K	O
POLITIČAR, BOB / LITAR		O	J					MESTO ZA STANOVANJE	S	T	A	N
→	U	T	K	A				MUZIČKI INSTRUMENT	L	A	R	A
DEČJA IGRAČKA	ITALIJA / DRŽAVA U AZIJI	I	VOLT / DRŽAVA U AZIJI	V	GRAD U FRANCUSKOJ	ERBIJUM	OTAC OD MILA (MN.)	VRSTA TRAVE / SVETA GORA	I	T	A	NIJE BRZ, SPOR
PEVAČ, ...BORN	O	Z	I	PILOTI / ŠKOLA REZERVNIH OFICIRA	L	E	T	A	Č	I	TONA / TELEFONSKI POZIV	T
PARADIRATI, DEFILOVATI	M	A	R	Š	I	R	A	T	I	100 m^2 / IMAGINARNI BROJ	A	R
GORKI LIKER		M	5 A	R		KAMEN ZA OŠTRENJE / TEMPERATURA	T		C		L	O
NEON	N	GROFICA, KNEGINJA (ITAL.)		O		T	E		A	JEDINICA ELEKTRIČNOG OTPORA	O	M

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **DANTE**

će iznenaditi dubi-
ji se bavimo igrama
a da svoje igre evo-
kao niko u igračkoj

Ime: Ki
Izdavač: Ni
Sistem: PA
Žanr: Pl





Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

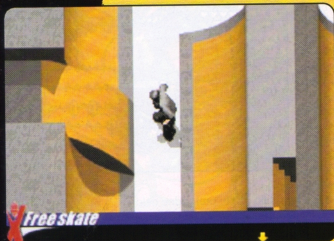
CD po izboru su dobili: Ivan Vuković, Subotica• Rade Svrkota, Pljevlja • Rita Farkaš, Novi Bečej • Dimitrije Maleš, Ćuprija • Milorad Mićko Miljaković, Petrovaradin

Časopis Bonus su dobili: Darko Banović, Paraćin • Pavle Mulaj, Irig • Mario Milojević, Kruševac • Stefan Petković, Požarevac • Zoran Mandić, Hrtkovci



Satori Jo

X Games skateboarding™



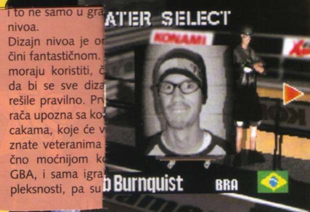
Tony Hawk je učinio da ekstremni sportovi dožive svoj bum, ne samo na kućnim nego i na portabl konzolama. Tony Hawk Skateboarder 2 je igra koja se pojavila za GB Advance kada i sama konzola i nesumnjivo je jedna od najboljih igrara za nju. I ne samo to, ona je i jedna od tehnički najsavršenijih igara na ovoj ručnoj konzoli. Za one koji su do sada već ponovo pogledali šta stoji na vrhu strane, moram reći da je cela ova priča bitan uvod u opis igre jer je TH2 najveća konkurencija svim ekstremnim sportovina na GBA i to ne samo skejtbording igrama.



Sa skejtbording igrom poređenja su mnogo jasnija, ali čak ni BMX i snowboarding igre istog proizvođača nisu ni prineti kvalitetu TH2. Za ESPN X Games Skateboarding poređenje je očigledno mnogo jasnije i manje ide u prilog ovoj igri.
Da ne ispadne odmah na početku da je sve propalo, to nikako nije slučaj. Ova igra ima dobrih strana, ali kao celokupan paket, TH2 ostaje neprikosnoven. Odmah na početku, dobra strana ESPN XGS jeste vert deo igre. Pored njega, kozmetika koja mnogima veoma znači, posebno kada su ekstremni sportovi u pitanju, isto je dobra, a tu je deset ponuđenih profesionalaca. Drugi deo bitne kozmetike u ovom tipu igara jeste muzika koja je ovde potpuno zakazala. Jedini zvuci u igri su glasovni semplovi i zvuk koji točkovi prave po tlu.
Igra je podeljenja na vert i park deo. Uspešno izveden, vert deo je ono što u ovoj igri vredi. Vert nudi tri različite half pipe konstrukcije i tri različita moda igranja. U slobodnom modu nema nikakvih ograničenja i on služi tome da se nauče i provežbaju trikovi. Trikova ima preko četrdeset i koriste se sva četiri GBA dugmića. X Games je drugi mod u kome za 45 sekundi igrač mora da sakupi što više poena u borbi za medalje, praveći najraznovrsnije trikove. Treći mod je X Rage koji nudi fantastično vreme u vazduhu za najekstremnije kombinacije trikova, a nagrada su poeni koji popravljaju statistike ponuđenih likova.



Izgled vert dela igre je zaista odličan. Ima tri različite rampe, a pokreti i trikovi koje lik izvodi su fotorealistično preneseni u igru. Čak se pojavljuje i odsjaj sunca kada lik dostigne veliki skok. Animacija i sama grafika su u ovom modu jednostavno besprekorne. Trikovi se relativno lako izvode i ima ih četrdesetak.
Drugi mod igre je park koji ne trpi poređenje sa TH2 iako nudi naizgled isti stil igranja. Za razliku od poligonalne i tečne grafike TH2, park mod je podeljen na delove gde igrač vozi po parku sa pogledom odozgo, a kada dođe na rampu, sa vrlo osetnom sekundom pauze pogled se prebacuje na onaj poznat iz vert moda. Ovo sve jako dekoncentriše i ruši iluziju toka vožnje po parku, koju svi znaju iz realnog života. I sam dizajn nivoa, kojih ima tri, je neinspirativan i skučen.
Ne može se reći da mogu da preporučim ESPN X Games Skateboarder. Vert mod je veoma kvalitetan, ali nije i dovoljan da opravda kupovinu igre, pored njenih mana koje prevazilaze vrline. Ako zaista želite ekstremni sport na GBA, Tony Hawk Skateboarder 2 je jedina igra koja vredi. Čak ni ostale potpisane za Activision O2 ne vrede.



Ime: ESPN X Games Skateboarder
Izdavač: Nintendo
Žanr: Sportska simulacija

GAME BOY ADVANCE

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	4.0	3.5	3.0

57%

Kirby 64 The Crystal Shards

Satori Jo





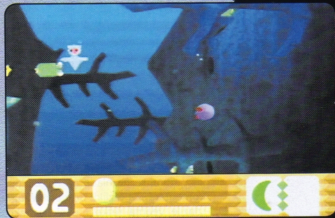
Ne verujem da se bilo ko seća, ali pre nego što se Nintendo 64 konzola uopšte pojavila, znači u najavama pre puštanja u prodaju, godinama unazad, jedna od najavljivanih igara bila je i igra sa Kirby-jem kao jednom od Nintendovih zvezda. Posle toga, jedini pomen je bila vest da se od te igre odustalo, a kako su prošle godine od najave, to je već svima koji se igramo bave sve bilo jasno. Eto kakve detalje mi novinari moramo da pamtimo.

Na samom kraju životnog veka Nintendo 64 konzole, a kraj životnog veka je onda kada nove igre prestanu da izlaze, pojavio se Kirby 64 The Crystal Shards. U sada već poznatom 64 maniru, jedan stari Nintendov lik dobija novu igru, naizgled dečju, ali nimalo naivnu. Zaista je impresivno kako je Nintendo sve svoje zvezde iz prošlosti uspeo da prebaci na nove konzole, samo im povećavajući rejting i praveći igre koje ne samo da zadržavaju atmosferu koja je lik proslavila, već u tu poznatu atmosferu unose nekoliko novih ideja.

Kirby 64 prati ovu uspešnu formulu i umesto dvodimenzionalne platformske igre sleva nadesno, kakve su igre sa Kirby-jem obično bivale, Crystal Shards je dvo-i-po-dimenzionalna platformska igra, sa dinamičnom kamerom koja pravi iluziju treće dimenzije. Sve ovo znači da je ovo klasična platforma sleva nadesno ili, da upotrebim moderni izraz, na šinama, a kamera svojim pokretima daje utisak dubine.



Ovo bi se moglo učiniti zastarelim, ali dizajn same igre ne zahteva ništa komplikovanije, pa je ovakvo izvođenje upravo savršeno za ovu igru. Jer, iako platformska, u suštini Kirby 64 je logička igra (ili puzzle). Glavna Kirby-jeva osobina je da je on imitator. Mala ružičasta pufna ume da proguta svoje protivnike i tako zarobi njihovu osobinu. Recimo, ako proguta neprijatelja koji baca bombe, Kirby će dobiti mogućnost bacanja bombi. Ali, ovde se cela stvar ne završava kao u starijim igrama sa Kirby-jem kao glavnim junakom. Ako svoju novostečenu moć Kirby izbaci na drugačijeg neprijatelja koji recimo baca elektricitet, ove dve osobine će se kombinovati u jednu novu - električne bombe. Prepreke koje će nalaziti na nivoima Kirby će jedino upotrebom ovako kombinovanih osobina moći da pređe.



Sa sedam različitih osobina koje može da imitira i tridesetak kombinacija koje iz ovog broja proističu, ova igra nije nimalo naivna. Osobine se mogu kombinovati i same sa sobom, kada daju pojačano dejstvo. Ovo ipak nije jedini način na koji Kirby može da koristi neprijatelje. On može da neprijatelja uhvati i baci na druge ili da ga drži iznad glave. Ovo je posebno korisno jer će neprijatelj koji recimo baca kamenje to nastaviti da čini i kada ga Kirby drži iznad glave, ali ovoga puta na neprijatelje. Korisno je recimo uhvatiti pticu kojom se mogu dosegnuti više platforme.

U igri se skupljaju delići kristala koji je razbijen kada je Crna materija pokušala da ga ukrade, a koji je izvor magije vila u Kirby-jevom šarenom svetu po imenu Ripple Star. Kirby je tu da pomogne vilama i povrati harmoniju u svoj svet. Tipična šećerasta Nintendo-zadecu priča, koja je jedini razlog zbog kojeg bi se ova jako zabavna igra mogla zaobići. Sve ostalo je perfektno i igrače koji mogu da podnesu vesele boje i muziku zaista će iznenaditi dubinom igračkog sistema. Za nas novinare koji se bavimo igrama ovo je još jedan dokaz umešnosti Nintenda da svoje igre evoluira na najrazličitije i uvek bolje načine, kao niko u igračkoj industriji.









Ime: Kirby64 The Crystal Shards
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.0







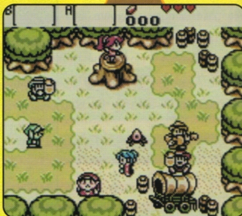
Satari Jo

THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS



Zelda serijal je uvek bio specijalan čak i u okviru sjajnih i neverovatno uspešnih Nintendovih serijala. Od samog pojavljivanja na Nes konzoli, kada je bukvalno i izmišljen žanr akcionih RPG igara, Zelda igre su bile ne samo igrački praznik već i događaj. O tome koliko igrači ozbiljno shvataju igre sa Zeldom dovoljno govori podatak da kada je Miyamoto pokazao film novog crtaćkog izgleda Zelde za Game Cube konzolu, to je izazvalo lavinu protesta i peticija po Internetu, a forumi se ne hlade od negativnih i pozitivnih komentara. Za razliku od nekih drugih serijala, Zelda igre su izlazile veoma retko i uvek su jako dobro i dizajnirane i osmišljene.

Za kraj Game Boy Color konzole, Nintendo je igračima spremio specijalitet u vidu dve nove Zelda igre - Oracle of Seasons i Oracle of Ages. Iako ih nije







pravio direktno Nintendo već Capcom-ova firma Flagship, specijalno formirana za ovakve saradnje, ove dve igre nude klasičnu Zelda atmosferu i igrivost, a stidljivo unose i neke nove momente i vraćaju neke stare, sad skoro zaboravljene. Jednostavnije rečeno, sve što su ljubitelji Zelda igara navikli da dobijaju, pre svega vrhunsko igračko zadovoljstvo, nove Zelda igre omogućavaju, iako ih sam Nintendo nije direktno pravio. Naravno, Nintendo je sa Flagship-om bio sve vreme i proveravao je igre, pa one dolaze s njihovim potpunim odobrenjem. Bila bi čista ludost prepustiti možda najbitniji Nintendov serijal nekom drugom i onda rizikovati da nešto loše krene. To se ovog puta nije desilo, a može se reći da su ove igre definitivni pomak unapred.

Od dve igre, Oracle of Seasons je igra sa više akcije, dok je Ages igra sa više razmišljanja. To ne znači da akcije i razmišljanja nema dovoljno i u onoj drugoj. Ipak su ovo akcioni RPG-ovi, a to bukvalno znači to u svom najčistijem obliku - dobijate avanturu punu akcije i zagonetki koje nisu jednostavno - pomeri prekidač, već zahtevaju dosta logičkog rasuđivanja.

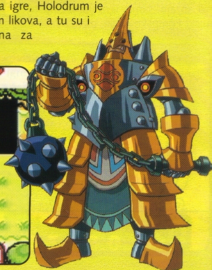
Priča je ovakva: Triforce energija doziva Linka i saopšti mu da su njegove herojske sposobnosti potrebne u Holodrumu, zemlji Hyrule-ja, gde se nešto čudno i ne mnogo dobro dešava. Link biva transportovan u Holodrum, gde ga nalazi Din, igračica u trupi putujućih umetnika. Ali samo što se Link probudio, kamp trupe napada zli čarobnjak Onox, general tame koji kidnapuje Din, koja je u stvari Prorok sezona iz naslova igre, i zajedno sa Hramom sezona ih baci na nepoznato mesto. Ovim su vremenska doba potpuno poludela, pa zima ide posle proleća, leto pre i slično i sada je na Linku da stvari dovede na svoje mesto spasavajući Din i vraćajući Hram vremenskih doba tamo gde mu je mesto.

Link je posle ovog incidenta upućen da razgovara sa Maku drvetom, najstarijim drvetom u Holodrumu, ali prethodno mora da nađe mač koji će dokazati da je on heroj koji je potreban. Mač se nalazi u obližnjoj pećini koja služi da igrača upozna sa osnovama istraživanja koje će se i kasnije koristiti u igri. Kada nađe mač i ode do Maku drveta, ono će mu reći da je veoma bitno da Din i Hram budu nađeni i spaseni, inače će zavladati večita tama. On to treba da učini tako što će dobaviti osam esencija sezona koje se nalaze u osam pećina, vešto skrivenih. Link tada kreće u istraživanje i akciju.

Oni koji su igrali prethodnu Linkovu igru na GB/GBC znaju da priča ne spada u onaj tok vezan za Ganona, mada i ovde ima iznenađenja (kada povežete dve igre). Zbog svoje priče koja je vezana za promene godišnjih doba, dešavanje u igri je više akcionog tipa. Isti predeo u raznim godišnjim dobima će drugačije izgledati, ali će i neki delovi predela biti drugačiji. Ako je u zimu na nekom mestu bila hrpa snega zbog koje se nije moglo proći, u proleće će ona nestati, otvarajući put. Ovakva premisa igre ostavlja mnogo mogućnosti dizajnerima da se razigraju jer svaki deo sveta ima četiri različite varijante za četiri različita godišnja doba.

Standardno za Zelda igre, Holodrum je nastanjen mnoštvom likova, a tu su i radnje - uobičajena za





Ime: Legend of Zelda Oracle of Seasons
Izdavač: Nintendo
Veličina: 256 MBit
Žanr: Akcija

GB color

predmete i nove za prstenje. Prstenje je novo u Zelda serijalu i ima razne namene. Ono omogućava najraznoraznije stvari, a pošto različitih prstenova ima 64, od kojih svaki ima neki specijalni efekat, sakupljački nagon igrača, a i želja da se sve nađe čine da igra može da se igra i duže nego prosečno. A igra je ogromna, bilo da jurite za svim tajnama ili samo želite da vidite kraj priče. Tridesetak sati igranja, bez tajni, čeka prosečnog igrača. Za jednu GBC igru ovo je zaista fantastično.

Fantastično je i to kako su Zelda igre rasle i kako su novotarije preuzimane iz svake prethodne. U ovoj će igrači prepoznati i elemente koji potiču od davnina, ali i detalje iz Majora's Mask. Za portabl Zelda igre glavna novina su tri životinje koje se mogu koristiti kao partneri i koje omogućavaju da se neke, samom Linku nepremostive, prepreke pređu. Isto tako, slično harfi u Oracle of Ages, Seasons ima specijalni predmet koji Linku omogućava da upravlja vremenskim dobima. Taj predmet je Rod of Seasons i njime se mogu menjati godišnja doba na specijalnim mestima na mapi.

U odnosu na Ages, novina je i podzemna zemlja Subrosia sa svojim čudnim stanovnicima koji se kupaju u lavi, trguju kamenjem i igraju. Ta igra će Linku, ako je dovoljno okretan igrač, doneti i specijalno oružje, bumerang. Kao u Ages-u, ako za igranje koristite GB Advance, grafika će biti malo promenjena, a biće dostupna i specijalna prodavnica. Za kraj, tu je i mogućnost da se dve Zelda igre, Ages i Seasons, povežu link kablom i prstenovi iz jedne igre prebace u drugu, kao i da se specijalni kod, dobijen po završetku normalne igre, upiše na početku one druge i tako dobiju specijalni likovi, predmeti, ali i krajnja borba sa zlom koje stoji iza svih nesreća u Ages i Seasons igrama. Na ovaj način ove igre još više dobijaju na igrivosti ali i na dužini same avanture.

Svi igrači, bez obzira na sklonosti prema određenom tipu igara, trebalo bi da probaju makar jednu portabl Zelda igru. One su sam vrhunac igračke zabave, a kao poslednje velike igre za Game Boy Color, one su nezaobilazne. Kako sami likovi u ovoj igri kažu - Da li vam je život napredan (advanced)? Posle ovih Zeldi, vreme je za Advance.









Satori Jo

ROBOCOP

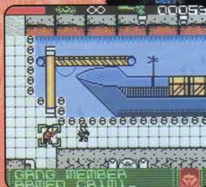
Kada sam dobio ovu igru na opisivanje, nisam bio siguran da Titus jednostavno nije uzeo one RoboCop igre od pre desetak godina i jednostavno ih obojio, što je slučaj sa dosta igara za GBC, ali, na svu sreću, to ovde nije slučaj. Ovo je nova igra, nastala iz obnovljene licence koju je Titus kupio za pravljenje igara po RoboCop filmovima. Nažalost, programeri iz Titusa su bili malo previše ambiciozni, pa su pokušali da urade suviše za jednu grafički skromnu konzolu kakva je GB Color.



Standardna priča uvodi igrača u svet igre: neka banda je počela da od futurističkog Detroita pravi haos, i pola čovek - pola robot, a kompletan policajac tu stupa na scenu. Sam protiv grada punog zločinaca, on mora da izvrši misije koje su mu poverene, pobije što više bandita i ne povredi slučajne prolaznike kojih su nivoi puni. Pre misije, priča je objašnjena statičnim slikama sa TV vesti, a onda se igrač nađe u policijskoj stanici. Ovde ima mogućnost da se obavesti o stanju na terenu, dobije novu opremu i sazna detalje misije koja ga čeka.



Sve je ovo već standardno, a kada prava akcija počne, i ona je poprilično deja-vu tipa - mnogo puta do sada viđeno. Posle iskustva kakvo je GB Advance, većina GB Color igara mi jednostavno izgleda bedno (čast izuzecima kakva je u ovom broju opisana Zelda). Ako prevaziđem ovaj utisak, ono što ostaje je jedna prosečna igra. Pogled je odozgo, sa malim glavnim junakom i svim likovima na nivou, ali sa ok bojama. Svaki nivo ima jedan glavni zadatak i sve se svodi na lutanje po nivou koji je nalik lavirintu i pokušavanje da se nađe taj jedan predmet. Na svu sreću, mapa delova nivoa koje je igrač posetio odmah je dostupna, ali ona nije mnogo precizna, pa će biti podosta lutanja po veoma velikim nivoima.



Grafika je dobra, sa lepim bojama, ali je suviše ambiciozna. Programeri su puno toga želeli da stave na ekran, pa sve ispade jako malo, a to se specijalno odnosi na likove. Pogled je onaj poznat iz Metal Gear GBC igre, ali to je i jedina sličnost između njih. Zvuk neću ni komentarisati jer je standardno iritirajuće piskutanje, dobro poznato igračima Game Boy konzola. Svaki put kada dobijem novu igru za GB, ja se ponadam da je nešto pametno učinjeno sa zvukom, pa malo pojačam ton koji inače stoji potpuno prigušen - i svaki put se razočaram.

Da li da kažem još jedanput da je ovako nešto već mnogo puta viđeno na GBC-u? Mislim i na ovakav tip igre i na ovako izvedenu igru. Sve je prosečno, ali ne i potpuno nezanimljivo. Ako baš izgarate za akcijom na GBC-u, pretpostavljam da možete da prođete i mnogo gore od RoboCop-a. To je najbolje što ja mogu da kažem za kraj ovog opisa.



Ime: Robocop
Izdavač: Nintendo
Veličina: 64 MBita
Žanr: Pucačina

GB Color



Galeb

HALO
COMBAT EVOLVED

U izboru igre kojom će na najbolji mogući način promovisati svoju novu konzolu, Microsoft jednostavno nije smeo da pogreši. Poučeni iskustvom konkurentskih kompanija, stratezi redmondskog giganta pažljivo su listali dugačke spiskove igara koje su pledirale za naslov promotivnog hita. Na kraju, izdvojio se Halo, ambiciozni projekat o kome se u PC krugovima pričalo više od dve godine. Nakon, po svemu sudeći, pozamašne finansijske injekcije, programeri kompanije Bungie dovršili su igru i namenili je ekskluzivno Xbox-u.



Halo je, od početka do kraja, neverovatna igra koja piše novo poglavlje FPS igara i po kvalitetu prevazilazi i veličine poput Rare-ovog GoldenEye 007 i Valve-ovog Half-Life-a. Igra se odvija u Halou, specifičnom prstenastom sistemu gigantskih razmera, svetu koji neodoljivo podseća na onaj iz serijala Ringworld Lerija Nivena. Glavni akter je Master Chief, enigmatični kiborg-komandos o kome se ne zna mnogo, ali čije ime uliva strahopoštovanje saborcima . Negativci pripadaju vanzemaljskoj rasi Covenant-a, s kojom su ljudi iz nekog razloga došli u konflikt pre više godina. Razlog zbog koga su se alieni našli na Halou leži u iz-



vesnom artefaktu, misterioznom oružju koje im može doneti veliku prednost u ratu protiv ljudi. Naravno, na vama je da ih u tome sprečite.

Borbeni sistem u Halou razlikuje se od svega što ste do sada videli igrajući FPS igre. Umesto pravolinijskog probijanja kroz masu protivnika, po principu "glavom kroz zid", ovde je potrebno više taktiziranja i manevara koji su bliski realnim situacijama. Već na samom početku igre, kada vas Cortana (brodski kompjuter i najbliži vaš saradnik tokom igre) baci usred rasplamsalog sukoba između savezničkih marinaca i vanzemaljaca, uvidećete da treba izbegavati borbu u prvoj liniji fronta. Tome će vas podučiti sami alien-i, napadajući vas lukavo sa strane (prve napade ćete lako odbiti). Pri napadu na neprijateljsko gnezdo treba se rukovoditi istim principom - napadajte s boka, gde je linija neprijateljske odbrane najtanja, dok vaši verni marinci hrabro drže čelo fronta. Covenant-i vrlo dobro poznaju pravila timske borbe i to uvek treba imati na umu. Srećom, i vaši marinci se ponašaju poput iskusnih veterana i uvek će, iako im ne možete izdavati direktne naredbe, uraditi pravu stvar - pokrivaće vas kad krenete u ofanzivu, granatama će čistiti put, strpljivo će čekati da snajperom skinete neprijatelje s vidika itd.

I bez pomoći saveznika, Chief se može pohvaliti izuzetnim borbenim sposobnostima, kakve dolikuju jednom kiborgu. Za razliku od marinaca, on ima sposobnost da oko sebe generiše zaštitno energetsko polje kojim štiti telo od povreda. Taj energetski štit se obnavlja relativno brzo, tokom pauze posle puškaranja (saveznici će vam često omogućavati da predahnete i obnovite zaštitu). Kao što rekosmo, i Covenant-i pokazuju visok stepen timskog rada i nisu ništa manje vešti kada je u pitanju taktiziranje.

Neprijatelji dolaze u četiri veličine. Najmanji su dežmekasti, piskutavi pešadinci koje ćete često viđati kako trče u panici kada neko od njih biva pogođen. Znatno opasniji su njihovi veći rođaci koji produkuju energetski štit, zbog koga ih je znatno teže oboriti. Tu su i gušterolike karakondžule sa štitom koji im omogućava da bez po



1 - 4 igrača

X-box sistem link

Ime: Halo
Izdavač: Microsoft
Sistem: NTSC
Žanr: FPS







muke odbiju vaše napade. Najveći problem će predstavljati gigantski Covenant-i, opremljeni plazma-puškama i drugim teškim naoružanjem kojim će vas bespoštedno gađati ako stojite u mestu duže od nekoliko sekundi. Srećom, oni se ne viđaju često.

Najvažnije pitanje u ovakvim igrama odnosi se na naoružanje. U Halou ga ima na pretek, s tim što postoji jedna začkoljica - u jednom trenutku možete nositi samo dva komada oružja! Pucaljki ima koliko vam duša ište, a na vama je da ih pametno kombinujete i koristite u pravo vreme. Neka oružja zahtevaju dopunjavanje municije, dok druga imaju sopstvene energetske izvore. Oružja ćete otimati od oborenih saveznika i neprijatelja, gde se posebno ističu plazma-puške i ispaljivači eksplozivnih iglica što eksplodiraju u lančanoj reakciji, nanoseći neprijatelju znatna oštećenja. Od ljudskih oružja najviše koristi ćete imati od raketnog bacača koji koristite za uništavanje vozila i grupisane žive sile.

Na nekoliko lokacija tokom igre moći ćete da se odmorite od pešačenja i sednete za volan nekog od ljudskih ili vanzemaljskih borbenih vozila. Prvo takvo vozilo jeste terenac s ugrađenim topom, kojim će se koristiti neki od marinaca željnih borbe s legendarnim Chief-om. Upravljanje vozilima nije ništa složenije od hodanja, tako da s te strane nećete imati nikakvih problema.

Veliku pomoć tokom igre pružaće vam savezički borci i verna Cortana, koja će vam prenositi brifinge i deliti savete kako



da što efikasnije rešite problem koji vas čeka. Ipak, sve odluke, posebno one koje se tiču načina borbe, donosićete samostalno, a imaćete priliku i da se ispravite ako nešte krene naopako i misiju započnete drugačije. Iako zvuči kao kliše, igrajući Halo osećaćete se kao pravi vojnik koji se sučeljava s nemogućim misijama.



Tokom igre i priča se postepeno odmotava i komplikuje, čime postajete još dublje uvučeni u zbivanja. Niko vas neće kriviti ako ispred ekrana presedite bez pauze i čitavih 16 sati, koliko je, prema navodima programera, potrebno da završite Halo.

Tehničke karakteristike? Jednom rečju - bez greške. Na ekranu TV aparata Halo izgleda bolje od bilo koje PC igre u velikoj rezoluciji. Teksture su prelepe i izrazito detaljne, dok su svetlosni efekti brilijantni (senčenje u realnom vremenu, višestruki svetlosni izvori, fade-out svetlucanja pri upotrebi plazma oružja i slično). Arhitektura nivoa i dizajn objekata očevidno je delo umetnika i slobodno možemo reći da ne postoji FPS igra s tako dobro dizajniranim lokacijama, kako u zatvorenim prostorima, tako i na otvorenom terenu. Animacija je besprekorna i obuhvata i najsitnije detalje pozadine, pa čak i mrtva tela i krv, koji dugo ostaju na bojnom polju (ne dešava se da tela nestaju, kao u većini drugih pucačina). Zvuk je nešto slabijeg kvaliteta i spada u kategoriju "već viđeno". Jedini nedostatak, ako se uopšte može nazvati nedostatkom, jeste nemogućnost snimanja pozicije na memorijsku karticu - dakle, nećete moći da skoknete do drugara i pokažete mu dokle ste stigli. Umesto toga, primenjen je si-



stem čekpointa, što zaista ne predstavlja veću smetnju.

U multiplayer režimu postoji deathmatch opcija u kojoj se može boriti najviše četiri igrača. Nedostatak ovog režima ogleda se u nepostojanju botova (kompjuterski vođenih igrača), koji bi popunili prazninu - arene su inače prevelike za samo četiri takmičara. Kooperativni režim je sasvim druga priča - kad jednom okusate slast borbe sa živim saveznikom, teško da ćete se ikada vratiti na igru za jednog igrača. Kooperativni režim je verovatno najbolji takav sistem u akcionim igrama uopšte.

O ovoj igri će se, u to nema sumnje, još mnogo govoriti i pisati. Halo ne samo da predstavlja najbolji promotivni softver Xbox-a, već se može nazvati jednom od najboljih akcionih igara u istoriji elektronske zabave.



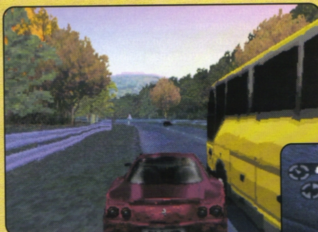
Igor Simić

NEED FOR SPEED
HIGH STAKES

nekad bilo...

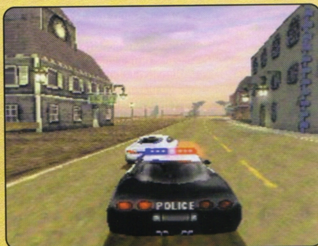


Konačno, posle toliko vaših želja i pisama u kojima ste tražili da opišemo i stare igre za konzole kojima smo se igrali i još uvek se igramo, a koje su postojale pre nego što je Bonus počeo da izlazi, ispunićemo vam želju i - tražili ste - čitajte. Naravno da je jedna od prvih igara koje smo želeli da vam predstavimo u rubrici Retro - NFS 4. Zašto baš četvorka? Pa, zato što je to verovatno najigraniji deo sage zvane Need For Speed (da vas podsetim, serijal ima 5 delova i samo je poslednji - Porshe Unleashed - našao svoje mesto u Bonusu). Ludilo zvano Need For Speed počelo je na PC računarima i u to vreme, uz Destruction Derby, bilo je ubedljivo najigranija simulacija vožnje. Posle dvanaestomesečne pauze, Electronic Arts je odlučio da najnoviji deo (NFS 3) svog lučeta objavi na tada najprodavanijoj konzoli - PlayStation-u. Ovaj potez EA-a zdušno je prihvaćen od strane miliona vlasnika PS konzola



i u 1998. postaje najprodavanija igra za PlayStation!!! Shodno reputaciji koju je kod svojih korisnika stvorio prethodnim delom, Electronic Arts je bio "primoran" da napravi remek-delo koje će biti bolje od svog prethodnika i igrati se ništa manje od njega. Jedna od retkih situacija u kojima je proizvođač nastavkom uspeo da prevaziđe igru koja je "zaludela" igrače širom sveta desila se i... tako je nastao Need For Speed 4 - High Stakes.

Jedan od najsimpatičnijih introa koje je Electronic Arts proizveo, uz sjajnu muzičku podlogu i novi način igranja - High Stakes vas uvodi u ovu legendarnu igru. Posle introa, dolazi ono najbolje - 12 različitih takmičenja protiv 5 kompjuterskih protivnika, podeljenih u Tournaments i Special Events. Treba izdvojiti Special Events - Corvette Pro Cup, Porshe Pro Cup i Twigliht Series, gde su svi protivnici upgrade-ovani, i maksimalni, i nema više pobeđivanja na osnovu toga što imate kvalitetniji auto, već su vaša vožnja i poznavanje automobila kojim upravljate (i staza, naravno) presudni za pobedu u oštroj turnirskoj konkurenciji, gde se svaka trka boduje (1-6



bodova), a turnir osvaja onaj koji sakupi najviše bodova u svim trkama (naravno). Twigliht Series je možda i najsimpatičniji Special Event od svih. U pitanju je noćna vožnja turnirskog karaktera i velika je šteta što se Twigliht Series ne vozi na većem broju staza (lično bih voleo da to bude na prvih pet staza, jer je Snowy Ridge skoro nemogućno voziti u ovakvim uslovima). Voziti ovako (u mraku) podrazumeva odlično poznavanje staze i automobila koji vozite (u ovom slučaju toplo bih vam preporučio da Twigliht Series vozite sa jednim od BMW-ovih vozila, jer su fantastično laka za kontrolisanje i s njima je nekako najlakše ostvariti unapred zamišljenu putanju. Eh, što ti je Švaba, nema zezanja kad su u pitanju automobili!), a o tome kakav je ovo test za vaše reflekse i koncentraciju da i ne govorim. Još jedna lepa stvar vezana za ovo takmičenje - možete učestvovati s bilo kojim automobilom (velika je šteta što vaši protivnici voze samo automobile iz









klase onog koji ste vi odabrali, ali verovatno biste vozeći jaguara imali veoma male šanse protiv nekog od Ferarijevih modela ili poršea).

Da bi vaša učešća na turnirima i Special Events-ima imala još više draži, EA se potrudio da u celu priču ubaci i novac koji zarađujete pobedama i učešćem na takmičenjima. Svaki turnir zahteva određena vozila da bi se na njemu učestvovalo koja imaju cenu, a da biste kupili automobil, potrebno je sakupiti dovoljno novca (po sistemu - ni kod babe nema džabe! Ha, ha, ha...). Možete i da prodate neki od korišćenih automobila da biste sakupili dovoljno novca za novog "ljubimca", ali "nema, dečko, tijeh para za koje bih ja prodao neki od automobila iz svoje kolekcije!". Pa, u BMW-u Z3 sam osvojio svoj prvi turnir, Open Road Special Events, Twiglight Series i ko zna još koliko automobila, igrajući High Stakes sa prijateljima.

Još jedan način da dođete do novca odnosno novog automobila jeste gorepominjani High Stakes. High Stakes je novi interaktivni vid igranja koji je primenjen samo u ovoj igri - s memorijske kartice 1 ili 2 učitavaju se automobili koje posedujete, a zatim se u direktnom duelu s kartice poraženog igrača trajno odstranjuje automobil i prebacuje se na memorijsku karticu pobednika. Sjajno! Konačno je neko "smislio" da i Need For Speed može da se igra "u dulje". Jedini uslov da se takmičite u ovom modu jeste da imate više od 2 automobila.

Uz informaciju da na početku dobijate 20.000 dolara (u stvari, nisam baš siguran da su u pitanju dolari, ali nekako mi je lepše kada uz sve te lepe cifre kažem - dolar) i da za te pare možete da kupite BMW Z3 Roadstar, ili mercedes CLK 230, a da najskuplji automobili koji su vam neophodni da biste učestvovali na poslednjem turniru i Special Events-u koštaju 500.000 (Mc Laren F1 i mercedes CLK GTR), možete da pretpostavite koliko je dobre vožnje i uspešnog baratanja novcem potrebno da biste igru prešli u potpunosti. Jedini nedostatak ove sjajne igre ogleda se u tome što postoji samo 6 staza i 3 Racing Circuit-a po kojima se vozi. Fizika kretanja je više nego dobra, grafika glatka i prepuna detalja, svaki automobil kreće se drugačije shodno karakteristikama (uh, što ne volim ovu reč) koje ima - Acceleration (ubrzanje), Max Speed (jasno), Handling (upravljanje) i Braking (kočenje).



Ako još uvek ima onih koji bar jedan deo svog života nisu potrošili igrajući ovu sjajnu igru koja je u međuvremenu postala referentna igra za kvalitetne simulacije vožnje (uglavnom se nove vožnje porede sa Gran Turismo-m i Need For Speed-om), prionite na igranje brzo, jer ste propustili jednu od najboljih igara za PS, a ako se niste dugo igrali, mogli biste da se reaktivirate, jer ova odlična igra to zaslužuje.

Za kraj, moraću da vam napišem nekoliko cifara - Durham Road - 1, 29. 55 (Porshe 911), Landstrasse 1, 58. 30 (BMW M5), Celtic Ruins 1, 53. 14 (550 Maranello)... Mislite o tome! Uuuahhhahahahaha...





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Need for Speed High Stakes
Izdavač: EA
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja


PlayStation

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE



Kermit

Kao što smo obećali, za ljubitelje ove igre, na redu je drugi scenario. Igranje sa Alinom će biti mnogo lakše, jer nećete morati da se mlatite sa gomilom neprijatelja, ali ćete da se našetate ko niko pre. Pošto je ona mozak operacije, zagonetke su mnogo teže, mada će vam to, kad budete igrali prateći rešenje, izgledati jednostavno.

Ovaj put ste podbacili sa anketama, znamo da vam je teško da šaljete pisma, ali jedino tako možemo da znamo šta bi ste vi voleli da odigramo za vas. A Dracula 2 se i dalje penje ...

Saveti:

Ovaj put će vam trebati još manje amajlija za snimanje, jer imate mnogo manje neprijatelja koj vas napadaju.

- Trebaće vam analogni joypad, a ako ga nemate potrudite se da ga makar pozajmite, jer ćetevrlo teško proći jedan deo igre.
- Koristite najjača oružja, jer ćete imati dovoljno svega.
- neka vam oružje uvek bude napunjeno
- pokupite sve što nađete
- ispitajte sve što pokupite, iznenadiće vas prijatno
- uvek očekujte najgore
- pažljivo pregledajte sve tamne kutke - uvek nešto ima da se uzme
- bez mape ste potpuno izgubljeni pa je koristite često
- čitajte pažljivo dokumenta, sadrže korisne informacije

Uvod:

Kao što smo i obećali, ovaj put ćemo vam pomoći da igru završite po Alininom scenariju. Pošto ona nije ratoborna kao njen kolega, igru počinjete na krovu kuće, gde ste se spustili padobranom i nemate nikakvo oružje. Osim toga, da igra bude zanimljivija, sa zdravljem takođe stojite loše.



Igra:



Idite napred po ivici krova i posle razgovora sa Karnbijem, uđite kroz prozor u sobu gde se nalazi Lucy Morton. Popričaćete sa Lucy i dobićete "Small Gilded

evo rešenja!



Key", a sa njene leve strane na noćnom stočiću nalazi se prva pomoć. Kad završite razgovor i krenete napolje,



pojaviće se čudovište koje vas neće pustiti do vrata. Upalite lampu i jurite ga sa svetlom i posle nekog vremena ćete ga ubiti. Na stočiću pored vrata nalazi se Amajlija. Uzmite je i izađite u hodnik. Čekaće vas biljke i pošto znate kako da ih sredite, trčite do drugog kraja hodnika i upalite svetlo da ih potamanite. Vrata pored prekidača su zaključana i treba da potražite ključ. Idite u drugi krak hodnika, uđite u prostoriju u kojoj su biljke, protrčite do drugih vrata u prostoriju sa još jednom biljkom i na stolu ćete naći još jedan "Small Gilded Key". Usput ćete pronaći još jednu Amajliju. Vratite se do zaključanih vrata, izađite i naći ćete se na stepeništu. Na pola puta do dole čućete razgovor. Produžite dalje i uđite u hol sa troja vrata. Uđite na ona koja nisu dvokrilna i naći ćete se u sobi sa trofejima. Upalite svetlo i videćete



statuu kojoj svetli postolje. Idite do nje i upotrebite drugi ključ koji imate da ga otključate. Unutra ćete naći revolver sa 6 metaka. Odmah će se pojaviti "hellhound". Trčite oko nameštaja u centru sobe do vrata suprotno od onih kuda ste došli. Čućete kako se vrata otključavaju, pa izađite. Videćete profesora Mortona kako beži, pa krenite za njim. Kad ga nađete, posle kraćeg razgovora će vas uspavati i prebaciti u sobu (u Karnbijevom scenariju



to je soba u kojoj ste se prvi put sreli sa Alinom). Nekim čudom ostali ste bez jakne!? Čućete se sa kompanjonom i posle toga pretražite sobu. Naći ćete dnevnik Alana Mortona koji vam u ovom scenariju ne služi ničemu, osim što objašnjava šta se dogodilo sa Lusi. Pogledajte na komodu pored ogledala i pokupite "Allan Wrench" i tri prve pomoći, a sa stolice pored police sa knjigama pokupite Amajliju. Prođite kroz ogledalo i naći ćete se u mračnom i prašnjavom prolazu. Tu ćete pronaći "tro-



cevku" u jednom delu i prvu pomoć u drugom delu hodnika. Idite do kraja, do vrata sa prozorčetom i videćete razgovor (ako ste prvo igrali Karnbijev scenario, to je onaj deo Obedovog glasa snimljen na traku). Vratite se u spavaću sobu i srešćete se sa Karnbijem. Posle kraćeg razgovora, on će vas podići na tavan i tamo ćete se sresti sa Judasom de Certom, doduše više sa njegovim duhom koji se pojavljuje u ogledalu. Kad se scena završi i ogledalo



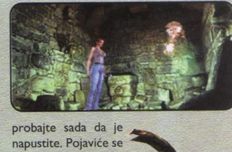
potamni, krenite napolje, i idite dalje do vrata koja vas vode tamo gde ste bili na početku igre - u hodnik gde ste izašli iz sobe Lucy Morton. Polomiće vam se kvaka, ali nije ni bitno pošto tuda više nećete ići. Možete da proćaskate sa Lucy, ali od toga nemate ništa, pa idite opet na spiralno stepenište, ali ovaj put samo do onih vrata pored kojih ste čuli razgovor. Uđite na prva vrata i naći ćete se u studiju. Odmah pored police sa oružjem naći ćete prvu pomoć. Malo dalje, naći ćete ukrašeno ogledalo, koje deluje nekako poznato. Ne



zaboravite da ga pokupite. Uzmite bacač granata sa poda iza stola. Na stolu se nalazi dnevnik Alana Mortona koji zahteva pažljivo proučavanje. Na kraju pogledajte čudnu spravu, u stvari projektor koji se nalazi ispred stola. Trenutno ne možete da uradite ništa sa njim, ali će vam trebati kasnije. Izađite u hodnik i uđite na vrata koja se nalaze pored prekidača za svetlo. Usput će vas napasti bube, ali ako se krećete ne mogu vam ništa. Kad uđete u sobu, ne obazirite se na zvuke koje čujete, ali nećete moći da izađete napolje. Ako pokušate, plavi vrtlog će vas vratiti na sredinu sobe. Pokupite Amajliju i nešto municije za "trocevku" (ura, konačno municija). Idite u nišu desno od kreveta, obiđite oko ogledala i pojaviće se Judas de Certo.



Pozvaće vas da krenete sa njim, i koliko god to bila glupa ideja - to vam je sudbina. Judas će od vas tražiti da mu vratite ogledalo, ali nemojte. Odaberite "no" i to će konačno upokojiti De Certa, a vi ćete dobiti statuu. Vratite se u spavaću sobu i



probajte sada da je napustite. Pojaviće se Edenshaw. Posle toga ćete se opet čuti radiom sa Karnbijem. Kad konačno napustite prostoriju, naći ćete se na balkonu na kome se nalaze portreti. Napašće vas jedan "hellhound" pa ga sredite sa trocevkom. Pogledajte ogledalo pored statue. Videćete da fali jedan ornament. Pored kamina ćete naći municiju. Idite kroz vrata iza stepenica, i dalje do male tamne sobe gde ste prvi put sreli profesora Mortona. Usput će se pojaviti zombiji, ali oni su manji problem za Alinu nego za Karnbija. Pogađate, Alina je manja pa se lakše provlači pored njih. Kao i obično, tanki ste sa municijom pa je pričuvajte. Uđite na vrata suprotna od onih koja vode u sobu sa trofejima. Pogledaje okolo po sobi i naći ćete Testament Ričarda Mortona i knjigu Abkanis indijanaca na polici. Naći ćete još i kutiju metaka pored stola. U ćošku na stolu imate još 2 prve pomoći. Kada budete uzimali municiju sa stola, videćete ogledalo iza leđa.

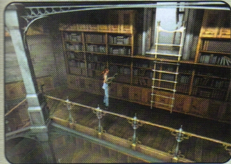




Pucajte u njega sa 3 metka iz revolvera. Kad se razbije naći ćete interesantan dokument - knjigu prevoda Abkanis Tabli.



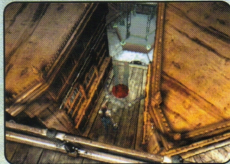
Idite odmah u sobu Lucy Morton i posle priče sa njom dobićete staklenu prizmu. Idite ponovo na kružne stepenice i u sobu gde se nalazi projektor. Ugasite svetlo i upotrebite prizmu i baterijsku lampu na projektoru. Videćete film o eksperimentima Alana Mortona. Posle završene projekcije dobićete izgraviranu kocku, koja je u stvari trodimenzionalna mapa. Ako se sećate prethodnog scenarija, videćete da je to mapa biblioteke. Normalno, idite tamo. Ako ste zaboravili, izađite u hodnik kroz dupla vrata, pa onda idite desno i kad se hodnik "zalomi" levo, tu su dupla vrata koja vode u biblioteku. Za razliku od Karnbija, Alini ne treba ključ. Otvorena knjiga na podijumu je istorija porodice Morton, a pored nje je kutija granata. Na spratu je "tajna soba" i tamo imate 3 kutije metaka za "trocevku". Idite još gore do metalnih merdevina i popnite se na balkon. U



najbližoj kuli imate još granata. Vratite se u biblioteku i čeka vas zagonetka. Za to će



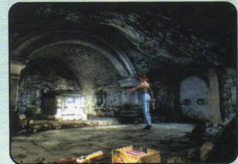
vam trebati ona 3D mapa na kocki. Pregledajte je i zumirajte sa L2. Videćete belu tačku na mapi koja predstavlja jednu od polica. Siđite u parter biblioteke i druga polica sa leve strane je vaša. Naći ćete 4 knjige koje nisu knjige i na njima postoje brojevi. Ukucajte broj sa mape 1991 i otvorićete još jedna tajna vrata. Unutra je ko na vašaru: Abkanis tabla, Amajlija, 3 prve pomoći i 3 kutije granata. Takođe postoji jedan prekidač koji ćete naravno povući. To će otvoriti još jednu tajnu prostoriju koja je bila zatvor za Howarda Mortona. Prvi BOSS za vas, nije baš da je trebalo, al kad je već tu ... Nećete verovati, ali pobedićete ga relativno lako. Stojte gde ste i ne mrdajte. Uzmite bacač granata i



"punite" Howarda. Trebaće vam manje od 10 granata da ga konačno smirite. Potrošićete jednu prvu pomoć, jer će vas sigurno zakačiti neki put, ali nije bitno. Pogledajte tank u kome se nalazio i naći ćete pola medaljona. Kad ga uzmete, Alina će opet otići do Lusi i posle razgovora, daće vam drugi deo medaljona. Iskombinujte ga i kad dobijete ceo, šara će vam verovatno biti poznata - ornament na ogledalu koji fali. Idite do ogledala i stavite ga na mesto. Otključaćete podrum imanja. Tu nema Bog-zna-šta za vas, ali ima gvozdene merdevine i otvor na plafonu koji ćete otključati vašim, recimo imbus ključem. Ući ćete u baštu i tamo sresti Edenshawa, koji će vam malo razjasniti situaciju. Kada ode, uzmite kutiju granata i izađite na vrata. Kad izađete napolje, opet će se pojaviti Howard koji nije baš sasvim



ubijen. Možete opet pucati u njega, ali ga nećete ubiti i on će stalno ići za vama. Za sada je lakše da bežite od njega. Pogledajte mapu i trčite pravo do najbližih vrata. Kad muzika utihne, sigurni ste od njega, ali će se pojaviti zombi-psi da vam ulepšaju dan. Oderite ih i nađite put do mauzoleja koji je ucrtan na vašoj mapi. Da bi došli do njega treba da pređete preko kamenitog terena i preko groblja. Na groblju imate Amajliju. Pogledajte mapu i trčite do porodične grobnice pa uđite u kriptu Jeremy Mortona. Naći ćete raketni pištolj, kutiju raketa i prvu pomoć. Takođe pogedajte poklopac sarkofaga. Naći ćete metalni poklopac i pročitati natpis: "Samo simbol svetla može otvoriti grobnicu". To



će vam biti sledeća zagonetka. Izađite u prethodnu prostoriju i nađite na zidu nešto sa puno malih svetala. Upotrebite metalni poklopac i kombinujte ga sa vašom baterijom. Kada prošarate svetlom po tom zidu, naći ćete mesto gde se vidi neko čudno svetlo sa zelenom aurom. E, fora je u tome da pređete svetlom preko tih malih zelenih



u obliku slova M (porodični pečat za koji ne biste znali kada biste igrali prvo ovaj scenario). Ako nemate analogni kontroler opasno ćete se namučiti. Kad konačno ispišete slovo M, otvoriće se grobnica Richarda Mortona. Proverite telo Samuela Gibsona koga je Ričard ubio i ostavio tu.



Naći ćete pismo. Naći ćete i prolaz koji vas vodi napolje iz grobnice, a usput vas čekaju biljke. Protrčite pored njih i spustite se niz liticu licem okrenuti ka njoj. Eto nas na kraju prvog diska.

Disk 2

Nalazite se na stazici pored gvozdene ograde koja je zaključana (setite se prošlog scenarija). Idite suprotno od ograde do kraja puta (pogledajte vašu





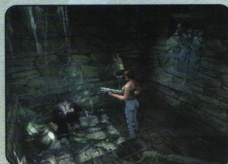
mapu). Pređite kroz drvenu kapiju i doći ćete do ulaza u dvorac iliti tvrđavu (šta je već). Ulazna kapija je naravno



zaključana, ali se možete popeti uz izbočine odmah pored nje. Pre penjanja, pogledajte stazu desno i pokupite municiju.



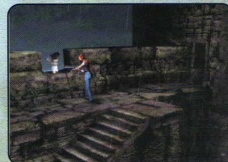
Popnite se i procunjajte okolo. Prva vrata na koja budete naišli će naravno biti zaključana, ali to i nije iznenađujuće. Sledeća vrata koja ćete naći su u stvari glavna kapija. Na dnu još jednog stepeništa, na kraju malog prolaza naći ćete prvu pomoć. Kad izađete odatle bićete u nekom dvorištu. Produžite dalje i doći ćete do male sobe u kojoj su zaključana vrata i sanduk okovan lancima, kao i kutija granata. Vratite se napolje i pronađite razvaljen zid i popnite se. Sa druge strane vas čekaju biljke i možete ih ubiti ili bežati. Pređite kroz vrata koja su čuvale i naći ćete se u maloj prostoriji sa troja vrata. Jedna su zaključana sa mehanizmom koji treba da provalite i tu se nalaze simboli sunca, meseca, zvezde i munje. Zaboravite na njih sada i vratite se u drugi kraj hodnika, otključajte vrata i naći ćete Obeda Mortona. Posle razgovora sa njim,



pokupite "Black Metallic Card" i Amajliju. Sad idite do trećih vrata i uđite. Dobro pretražite ovaj podrum jer treba da nađete još jednu amajliju, kutiju raketa, dve kutije municije, dve prve pomoći i najbitnije radni sto sa jako važnim informacijama. Kad uzmete "Tripod Support" napašće vas 3 "hellhound"-a. Tu još imate klješta za sečenje žice, beleške i crteže. Popnite se uz stepenice i uzmite "Mould". Još 3 "hellhonuda" su tu. Treba da sastavite "bušač" i da probijete zid. Pre toga vam predstoji lagana šetnja. Pošto imate klješta, a imate i lanac koji treba preseći, vratite se do onog kovčega pa ga otvorite. Unutra imate "Steel Ingot" i "Ornate Rusty Key". Ne, nećete ići da rušite zid, nego ćete se vratiti do vrha, tačnije do onih prvih zaključanih vrata. Sa stola pokupite "Stock", "Barrel" i



"Orange Accelerator". Prošetajte još malo okolo i upalite svetlo i nađite metalni ormar a u njemu "Glass Lens" i još dve prve pomoći. Pored ormara će vas napasti 2 psa. Pročitajte i dnevnik sa stola i naći ćete bitne reči: "Silver Flash, Golden Star, Red Sun, Black Moon". U prostoriji postoje merdevine, ali trenutno vas ne zanimaju. Potrebno je da napravite jedan deo koji vam fali, a za to ćete upotrebiti "Mould", "Steel Ingot" i mašinu. Dobićete "Barrel". Sve što vam fali je "Abkanis Stone" i drugi deo metalnog prstena. Prvi deo ćete dobiti tako što ćete razdvojiti "Tripod Support", a što možete videti na planovima. Iz ove prostorije jedan tunel vodi napolje. Izađite tuda i videćete mali teleskop. Upotrebite uveličavajuće



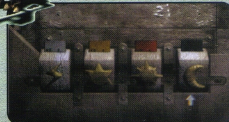
staklo "Glass Lens". Ništa bitno nećete videti, osim nekakve statue, pa idite po stazi. Nemojte se iznenaditi kad se pod vašim nogama otvori rupa i padnete u bazen sa vodom, u stvari u rezervoar pitke



vode za tvrđavu. U vodi vas čeka krokodil, ali sa 2 metka iz pumparice ćete ga se rešiti. Idite do stepenica u uglu (proverite mapu) i popnite se i uđite. U maloj prostoriji ćete naći kutiju metaka i merdevine. Kad se popnete, naći ćete prvu pomoć i kovčeg u kome ćete naći "Gold", "Silver" i "Red" Metallic Cards. Vrata vas vode nazad do zida sa teleskopom, a tu je i jedan pas. Vreme je da otvorite vrata-zagonetku. Vratite se nazad i siđite niz stepenice. Preskočite kamenu ogradu i idite do vrata. Raspored metalnih kartica ćete ukapirati i sami ili konsultovati dnevnik, a ako ne



možete redosled je sledeći: Munja - Silver, Zvezda - Gold, Sunce - Red i Mesec - Black. Ako ne znate kako da ubacite kartice - pritisnite "Gore" pa će vam biti jasno. Kad ubacite sve



kartice - uđite. Naći ćete se u planetarijumu. Procunjajte okolo i naći ćete dvoja zaključanih vrata. Jedna se otvaraju. Ispod stepeništa imate prvu pomoć, a pored vrata koja se ne otključavaju se nalazi druga polovina metalnog prstena. Blizu ćete naći plamenobacač i amajliju. Pre nego što odete odavde, potrebno je da rešite još jednu zagonetku - poravnanje planeta. Idite uz stepenice i čućete se sa Karnbijem. On se nalazi pored kamenog kruga i treba da mu pomognete. Pozovite ga kad pogledate mašineriju i on će vam pročitati nekakve brojeve. Zapišite ih ako želite i uporedite sa konzolom. Broj 10312001 liči na datum i to je 31. oktobar 2001, što je današnji dan (u igri naravno) i to je dan za vradžbine. Ukucajte to u mašinu i odgledajte animaciju. Otvoriće vam se vratanca

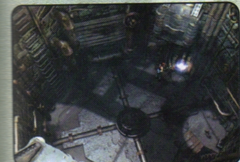


nekakvog sanduka gde ćete naći prsten, Abkanis statuu, "Small Rusty Key" i "Large Bronze Key". Veliki bronzani ključ otvara zaključana vrata i tuda izađite napolje. Čim

izađete čeka vas kutija granata, a pored čudne statue je amajlija. Pogledajte statuu i javite se Karnbiju. Vreme je da se sretnete



i izvršite razmenu nekih od predmeta. Idite kroz planetarijum i kroz vrata koja ste otključali. Ignorišite monstrume koji su se pojavili u međuvremenu. Popnite se uz stepenice do glavne kapije. Izađite pa idite preko mosta. Pojaviće se Howard. Izbegnite ga i idite do metalne ograde kroz koju ne možete da prođete. Tu ćete se sresti sa Karnbijem. Posle zamene, kad napustite šumsku stazu, odmah ćete se naći pored velike statue. Upotrebite "Stone Stela" i dobićete "Luminescent Stone" i "Abkanis Statue". Još samo jedna stvar vam treba da biste razbili zid i to ćete naći kada se popnete merdevinama u sobi gde je mašina koju ste koristili. U gornjoj prostoriji ćete naći izvor napajanja za celu skalameriju. Vreme je da spakujete pred-



mete koje imate da bi bili upotrebljivi. Koristite planove, a za početak kombinujte polovine prstenova da dobijete ceo. Teško ćete napraviti neku grešku. Ako vam planovi nisu jasni, jednostavno kombinujte svaki sa svakim dok ne dobijete "Perforator with energy Stone". Povucite ručicu i popnite se uz druge merdevine, pa opet u sledećoj prostoriji se penjite još jednim merdevinama. Sada ste na krovu zamka. Vrata ne mogu da se otvore jer su zaključana katancem. Srećom imate "Rusty Key" sa kojim ga otvarate. Sad se vratite u prethodnu prostoriju i u njoj povucite ručicu. Vratite se dole i upalite svetlo. Ponovo idite do konzole i povucite ručicu. Posle animacije, ponovo će se pojaviti "Howard Morton", a vreme vam otkucava. Ovaj put ga vaše oružje samo golica i ne možete ga se otarasiti tako lako. Jedino što vam može pomoći je elektricitet, a toga srećom imate dovoljno. Povremeno će grom udariti u antenu na sredini sobe, a primetićete da Howard preskače antenu da bi došao do



vas. Dakle, sačekajte udar groma i namestite se da on skoči, jer posle groma sledi munja koja će ga tresnuti. Kad ga grom udari 3 puta - slobodni ste. Ako vam istekne vreme, jednostavno aktivirajte ručicu na konzoli da je dignete ponovo. Kad ga ubijete, sačekajte da se antena spusti, dignite je još jednom i trčite koliko vas noge nose. Spustite se niz stepenice, izađite na zidine, idite dole, prođite kroz vrata pored kojih je sanduče, planetarijum, vrata sa šifrom i na kraju podrum gde se nalazi mašina. Za ovu trku imate samo 2 minuta, pa zato vodite računa. Kad dođete do prostora sa radnim stolom uđite sa zadnje strane topa (probijača) i upotrebite "Perforator". Alina će dovesti struju do mašine i zid je probijen. Ako ne stignete,



vratite se, aktivirajte antenu, pa trk nazad. Ako dobro savladate put, treba da vam ostane oko 40 sekundi vremena na kraju, što će reći da sigurno imate dovoljno vremena. Kad probijete zid, pojaviće se veliki škorpion. Njega utamanite sa granatama i prođite kroz otvor. Odmah pored ulaza naći ćete lepo oružje "Photoelectric Pulsar". Tu je i amajlija, ali ja nisam uspeo da je uzmem, i

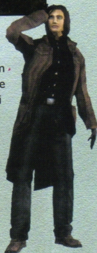


na zidu ima neka poruka. Idite samo pravo i ubijte 2 "hellhonda". Produžite dalje, siđite spiralnim stepeništem, i srešćete Karnbija. Idite sa njim i naći ćete sanduče sa gomilom korisnih stvari (zvuči vam poznato?). Pokupićete 5 prvih pomoći, 5 amajlija, punjač baterija i svetlosnu pušku.





Naoružajte se njome i idite dalje. Sledi animirana sekvenca, ubeđivanje Edenshow-a sa Alanom Mortonom, tuča, otvaranje kapije sveta tame i nestanak Alana i vašeg kolege Karnbija. Da, da, kao što ste i očekivali i Alina mora da prođe kroz kapiju. Zašto bi se samo Karnbi zabavljao ubijajući monstrume? Kad uđete, naći ćete se u dugačkom tunelu. Kad priđete drugom kraju, Karnbi će vas pozvati radijom. Posle razgovora, proverite poslednju belešku u Alininom dnevniku. Oko vas se nalaze plavi kristali (sećate se da se uvek pojavljuju i da služe da dopune bateriju kojom dopunjavate Light Gun, kao i da monstrumi stalno dolaze pa ih je nemoguće sve pobiti). Idite dalje jedinim mogućim putem. U jednoj prostorije ćete morati da ispreskačete neko kamenje da bi nastavili dalje. Kad stignete do merdevina, Alina će se sama popeti. Konačno ćete stići do prostorije koja ima velike stepenice (liči na selo Asteka ili Maja) i takođe ima merdevine. O psima neću ni da govorim. Idite prvo stepenicama. Kad se popnete do vrha naći ćete kamenu piramidu sa odsečenim vrhom. U podnožju stepenica





pronađite prekidač za otvaranje tajnih vrata. To je prostorija sa oltarom. U njoj postoji 7 prekidača koji rotiraju prostoriju na različite načine i okreću je prema različitim Bogovima Abkanisa. Pomerajte prekidače jedan za drugim i pokupite 6 "Stone Seals" i 6 dokumenata koji opisuju različite životinjske Bogove (setite se figurica koje imate). Sledi zagonetka pa



dobro proučite dokumente. Vratite se niz stepenište i popnite se uz ranije



pomenute merdevine, pa siđite kroz otvor na krovu. Naći ćete se u prostoriji okruženi malim oltarima. Na svakom se nalazi slika jednog od bogova. Jasno vam je da morate da postavite kamene pečate koje imate, na odgovarajuća mesta. Kad ih

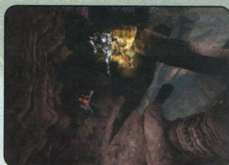


sve stavite, podići će se mali kameni most. Na izlazu iz prostorije pokupite kožnu indijansku čuturicu za vodu. Pređite mostić i pokupite malu kamenu piramidu i amajliju. Vratite se uz velike stepenice do piramide bez vrha i upotrebite novodobijenu malu piramidu. Dobićete glavu statue. Uzmite je i idite do podnožja merdevina, pa nazad putem kojim ste ušli. Siđite niz merdevine kojima se Alina sama popela i produžite putem dalje. Branite se od pasa i stići ćete do prostorije prepune škorpiona i kasnije do druge prepune biljaka u kojoj se nalazi izvor života na kome možete dopuniti vašu čuturicu. Idite do drugog kraja prostorije i doći ćete do zida po kojem Alina može da se penje. Čim se popnete napašće vas psi. Videćete Alana pa idite do kraja puta i pozovite Karnbija.

Vratite se do kamenog mosta koji se vidi sa mesta na kome stojite. Siđite dole niz nešto što liči na puzavicu. Čim siđete pokupite ruksak Alana Mortona pa produžite dalje. Sledi animacija kad Obed uhvati Alana i skoči u ambis. Odmah zatim će Alina sići i pokupiti još jednu "Abkanis Statuu" i popričati sa Karnbijem. Na žalost, više se ne možete popeti, nego idite kroz mali otvor, pa skočite dole. Spremite se da sredite par škorpiona i posle toga ćete obaviti mali radio razgovor sa Johnsonom. Produžite i doći ćete do vode - naravno u vodi plivaju krokodili, tačnije "Zombus Crocodilia". Vaša električna puška



izuzetno dobro sređuje stvar sa njima. Idite do izlaza u čemu će vam mapa pomoći. Posle još jednog razgovora sa Johnsonom naći ćete se u prostoriji sa ruševinama kao i sa biljkama. Idite do vrata koja su vas dovela u "Svet Tame" i izađite napolje. Vaš originalni ulaz je srušen, ali će zemljotres napraviti drugi prolaz tako što će srušiti jedan kameni stub. Javite se Karnbiju i pokušajte da pređete preko. Naići ćete na Obeda Mortona koji tvrdi da vam je on otac, ali ćete ipak morati da ga ubijete. Postoji varijanta i da ga pretčite i to odmah pošto se animacija završi i pre nego što on krene preko mosta ka vama. Takođe postoji opcija i da ga ubijete, ali je to jako teško i ne isplati se, jer ćete biti u situaciji da potrošite svu municiju i da na kraju poginete, jer je Obed ipak malko teže ranjiv. Osim toga u igri je detekcija vaših pogodaka loše urađena pa će vam se na momente činiti da je on neranjiv ili da je između vas nevidljivi zid kroz koji ne možete da pucate. Opredelite se ipak za



pretrčavanje i kad ga prođete naći ćete se u hodniku, a njega ostavite da umre u ruševinama. Iz hodnika ulazite u prostoriju punu mumija i tri statue. Upotrebite glavu koju imate na jednoj od njih. Pojaviće se Karnbi sa trećom glavom i ostaje samo da prođete kroz kapiju. I to je to. Kraj je isti



kao kada ste igrali sa Karnbijem i na vama je da procenite da li je ovo lakši ili teži scenario. Odgledajte završnu sekvencu i



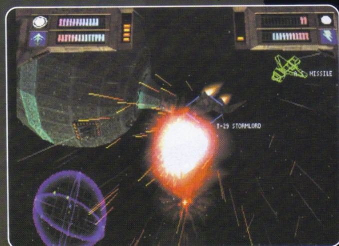


razmislite o tome koja bi mogla da bude sledeća igra čije ćemo rešenje objaviti. Pošaljite anketu, nemojte da vas mrzi.

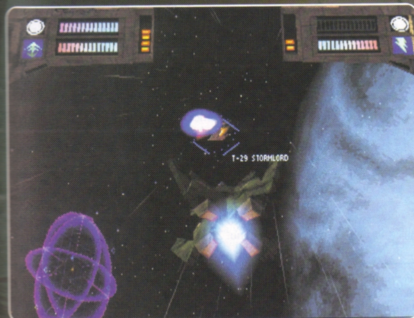
Colony Wars

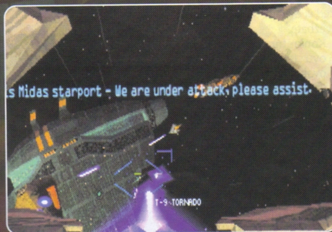
Mihajlo Tešić





U dalekoj, dalekoj galaksiji (za koju će se ipak ispostaviti da je ova naša galaksija), preko sto svetlosnih godina i padina, razleže se glas k'o od Darta Vejdera iliti James-a Earl-a Jones-a lično, ispredajući priču o ljudskoj civilizaciji koja se uporno širila preko trnja do zvezda, osvajajući hiljade sistema i planeta. Čak i na toliko enormnim prostorima, gde su najisturenije kolonije udaljene stotinama svetlosnih godina od matice Zemljice, tačno se znalo ko je gazda tj. odakle svi vi potičete i kome šaljete porez. Majčici Zemlji, naravno. No, ipak su u pitanju STOTINE svetlosnih godina, a to znači i mnogo, nezamislivo mnogo, praznog prostora, asteroida, planetoida i planetica koje se ne mogu sve ispitati ni nadgledati. A, naravno, svako ko je na toliko DEBELOJ periferiji posle određenog vremena (npr. nekoliko generacija) razvije snažnu želju za samoopredeljenjem do otcepljenja koja se narodski izražava otprilike ovako: " Što bre, kume, ja da šaljem pari negde tamo u pi... taj Boga gde, na neku Zemlju za koju nisam ni vid'o ni





čuo? Uostalom, kad je ta Zemlja nešto učinila za nas krajišnike?"

I tako nastade Alijansa slobodnih svetova s agendom i ciljem da se izmigolji ispod šape velike Zemaljske imperije. Naravno, postoji tu i sitan problem mamutske imperijalne flote koja baš ne bi dopustila da otcepljenje prođe mirno. I eto dovoljne postavke za sate verovatno najluđe svemirsko-pucačke zabave ikada viđene na PlayStation-u!

Ono što je, bez greške, izdvojilo Psygnosis-ov Colony Wars, čim se pojavio te 1997, bila je grafika. Do tada neviđeno pravilni poligoni, svetlosni efekti i glatke teksture bili su vrhunski slatkiš za oči, a bogami i svetlosnim godinama ispred bilo koje igre za PlayStation u to doba. A i svemirske pucačine za PC su bile ozbiljno uzdrmane kvalitetima ovog Psygnosis-ovog ostvarenja. (Inače, Colony Wars se pojavio u doba renesanse Psygnosis-a, kada je ovaj izdavač izbacivao po nekoliko PlayStation naslova MESEČNO, a da se to uopšte nije odražavalo na kvalitet njihovih igara. Eh, zlatno doba... zašto uvek mora da prođe? Valjda da bi moglo da dođe novo zlatno doba, hehe.)

Naravno, grafika sama nije IČ bez dobre igre oko nje, a Colony Wars je igranja i igrivosti imao bar za dve godine unapred. Priču o borbi za oslobađanje od hegemonističke Imperije mogli ste da pratite kroz 40 do 70 misija (!!! - Šta, mislili ste da ćete videti sve u igri ako uspešno završite sve misije? Ne, bato - neke misije se otvaraju samo ako NE uspete u prethodnoj) i oko dvadesetak fenomenalnih animacija. Misije obiluju zadacima, preokretima i sekundarnim (tercijarnim...) ciljevima te događajima (jedan od čuvenih klišea u ovakvim igrama je smrt ortaka-wingman-a u borbi, dok ste vi bespomoćni ili suviše udaljeni) koji, osim što pružaju novi izazov, takođe razvijaju i produbljuju zaplet. Naravno, u misijama ćete voziti različite vrste svemirskih letilica - od malih skauta do teških lovaca-bombardera. Da ni ne pričam o tome da se vrste letilica jasno razlikuju po brzini, okretnosti i naoružanju. MA, sve je u ovoj igri po protokolu.

Sama borba je brza , šljašteća i furiozna - u najboljoj tradiciji Zvezdanih ratova, Zvezdanih staza, Ratova zvezdanih staza, Staza zvezda ratova i sl. Neprijatelji proleću ispred sunca ne bi li vas zaslepeli, ulaze vam u rep, sve pršti, vi prštite, oni se raspadaju (pored malih i srednjih brodova, tu su i kapitalci, pa baze, teretnjaci, a uvek je okolo razbacana i gomila đubreta što pluta po svemiru na kome možete vežbati preciznost), palčevi vam otpadaju, oči vam se zakrvavljuju... Sati provedeni uz ovu igru se ni ne primećuju sve dok pojedini organi vaših mladih tela ne počnu da otkazuju. Ako to nije dovoljna preporuka da je Colony Wars pravi klasik, onda ne znam šta jeste.

Naravno, postoje i nastavci. Grafika je u njima još bolja...

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni džojstik

Analogni kontroler

Ime: Colony Wars
Izdavač: Psygnosis
Sistem: PAL
Žanr: Svemirska Pucačina



PlayStation



Miljan Lakić

SIEMENS

Igrice na Siemens M35 telefonu (II)



U ovom nastavku priče o igricama na mobilnim telefonima stojimo još uvek na Siemens-ovom modelu M35 i želimo ovim putem da obavestimo drage nam sponzore da nam OPASNO ponestaje telefona koje ćemo opisivati, te da slobodno mogu da nam se jave sa ponudama, nećemo se ljutiti. Moramo i da se izvinimo i zbog kvaliteta fotografija koje nisu na našem uobičajenom, vrhunskom nivou, ali tehničke mogućnosti i faktor vremena (i novca) nam ne dozvoljavaju više.

Elem, ostale su nam još druge dve od ukupno četiri igre na ovom modelu telefona. Pa, da pređemo na stvar.

Reversi



Prošlog puta nismo pomenuli da u glavnom meniju igre, pre nego što uopšte startujete bilo koju od ove četiri igre, možete u opcijama pronaći kratko (i dosta nesrećno napisano) uputstvo o svakoj od ovih igara. Pored toga, naći ćete objašnjenje o tome kojim se tasterima upravlja u igri, a takođe, možete podesiti i nivo težine. Sve ovo možete naći pod opcijom Usage Hints. Opcija Who is first? je jasna svima koji bar malo poznaju engleski jezik, a odnosi se na to ko će imati prvi potez, vi ili "telefon". Level može biti beginner, advanced ili expert. Ne birajte ovo poslednje dok se baš dobro ne uvežbate.



Konkretno uputstvo za ovu igru glasi doslovce ovako: "Pokušajte da završite sa više belih polja nego crni. Dodajte jednu belu da zarobite jednu ili više crnih figura." Od ovako temeljnog uputstva sam uspeo da shvatim da na kraju partije treba imati više "nečega" nego crni (protivnik).A ovako se stvarno igra...

Reč je o varijaciji na temu društvene igre pod nazivom mice. Na tabli veličine šahovske (8 puta 8 polja) postavljena su četiri zrna, dva bela i dva crna. Svakim potezom morate pokušati da osvojite što više protivničkih jer konačni broj zrna na tabli određuje pobednika. Protivnička zrna osvajate na taj način što ih "premostite" svojim, pa će sva zrna koja se nalaze između dva vaša promeniti boju. Posle niza izmena, doći će do nestanka slobodnog prostora i pobeđuje onaj sa većim brojem zrna na tabli. Zvuči komplikovano, a igrati (uspešno) je još komplikovanije.

Quattropoli



U suštini, trenutna situacija je takva da većina igara na mobilnim telefonima potiče od igara sa "pasuljem" i sličnim priručnim sredstvima. Quattropoli je još jedna potvrda pravila. Sećam se čak da sam kao mali za rođendan dobio upravo verziju ove igre u izvedbi od plastike sa sve žetončićima i tablom u koju su se isti ubacivali "ozgore".

Ovde je cilj složiti četiri vaša zrna (žetona, dinara) u bilo kom pravcu, vertikalno, horizontalno ili dijagonalno, što je vrlo, vrlo teško čak i na najlakšem nivou težine, jer je veštačka inteligencija vašeg telefona vrlo dobro kreirana.

Kontrole su vrlo jednostavne. Uz pomoć tastera 4 i 6 pomerate pokazivač levo i desno, a tasterom 5 spuštate zrno u odgovarajuću kolonu. Zrno popunjava najnižu poziciju u koloni (kao da imate pogled sa strane pa ubacujete zrna odozgo) tako da ste u stvari limitirani potezima. Protivnika nećete lako nadmudriti tako da vam ostaje samo da vežbate.



Za sledeći broj vam ništa ne obećavamo, ali ćemo se maksimalno potruditi.

Ime: Reversi, Quattropoli
Telefon: Siemens M35
Žanr: Logička



PS2000 Digital

Miljan Lakić





Testiranje zvučnika je dosta osetljiva tema. Svaki potencijalni kupac ima neke svoje posebne kriterijume. Nekome je potreban Dolbi zvuk, neko želi divljački bas, nekome je prosto cilj da dobije maksimum kvaliteta za uložene pare, dobru predaju celog zvučnog spektra i udobno rukovanje. A neko jednostavno ima mnogo para. Čak i apsolutni nepoznavalac će na prvo slušanje napraviti razliku između vrhunskog kvaliteta i jeftine plastike. Sada, ukoliko ste spremni da za zvučnike date veliku sumu novca, ovo nije izbor za vas. Ukoliko prosto želite da vaš PlayStation 2 ili PC "zvuči" kako treba uz neveliku investiciju, onda nastavite da čitate.

Dakle, Cambride Soundworks PS2000 digital se sastoji od dve osnovne komponente - jednog niskofrekventnog zvučnika (subwoofer) i jednog visoko/srednjotonca sa neobičnim nazivom, Dipole Unit. Evo proizvođačkih specifikacija:

subwoofer 12 W RMS
dipole unit 10 W RMS po kanalu
dijapazon najniže i najviše frekvencije od 10Hz do 10KHz
pojačalo integrisano u subwoofer sa ugrađenim dekoderom Dolby Digital AC3
izlaz optički S/PDIF, dva standardna činča

Sistem dolazi u povelikom pakovanju sa detaljnim uputstvima koja će vam olakšati da se snađete oko toga šta se, gde i kako priključuje. Osim tehničke knjižice u stiropornom pakovanju, tu je i masivni transformator, gomila kablova i priključaka (uključujući optički kabl za povezivanje sa vašim PlayStation-om 2 ili nekim drugim uređajem sa odgovarajućim izlazom) i daljinski upravljač sa baterijama. Kvalitet pakovanja je izuzetan i mogućnost oštećenja uređaja pri transportu je minimalna.Sami zvučnici oduševljavaju na prvi pogled. Jedno je videti ih na slici, a drugo videti ih uživo, uzeti u ruke jedan zvučnik koji bi trebalo da pruži kvalitet skupocene šestokanalne akustike. Uz subwoofer male snage, tu se nalazi i pojačalo sa DSP čipom koji može da doda zvuku razne surround efekte i, naravno, dekodira AC3 signal. Zahvaljujući DSP-u, dva zvučnika smeštena na rastojanju od 10 centimetara daju sasvim čujni efekat stereo zvuka i čak delimično uspevaju da vas prevare da se izvor zvuka nalazi iza vas.

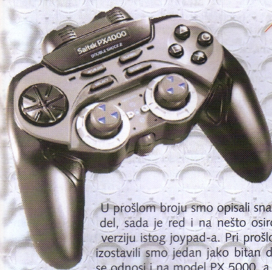
Da biste sve uspešno priključili, moraćete da se porvete sa gomilom kablova (kojih inače ima i nešto manje nego što je to uobičajeno za Cambridge Soundworks). Dipolni zvučnik priključuje se na subwoofer sa dve konekcije, sa dvostrukim činčem i jednim DIN priključkom kojim se prenosi i napajanje i dodatni podaci. U dipolu je ugrađen prijemnik za daljinski upravljač. Preko daljinskog je mogućno menjati sve parametre zvuka sem basa koji se podešava ručno na samom zvučniku. Ukupan kvalitet zvuka je primeren ceni sistema. Sve u svemu, nešto novo i neobično.



Plus
Kompaktnost, komplet se sastoji iz samo dve komponente, lako se montira i još lakše se istim rukuje. Izgleda moderno i zvuči daleko bolje nego zvučnici sa televizora. Dekoder.

Minus
Bas je možda malo slabašan, a surround efekat je nedovoljno izražen..

Saitek PX4000



U prošlom broju smo opisali snažniji model, sada je red i na nešto osiromašenu verziju istog joypad-a. Pri prošlom opisu izostavili smo jedan jako bitan detalj koji se odnosi i na model PX 5000, a radi se o mogućnosti zaključavanja jedne ose analognih palica. U pitanju je vrlo korisna opcija ukoliko, recimo, igrate neku simulaciju vožnje pa levom palicom kontrolišete volan, a desna ima funkciju gasa. Tada vam na levoj palici uopšte nije potrebno da se palica kreće napred-nazad, a na desnoj palici vam ne treba levo-desno. Na ovom joypad-u možete ostvariti upravo pomenutu zamisao, tj. možete, vrlo jednostavno, zaključati kretanje palice u jednom pravcu i time sebi drastično olakšati upravljanje.

Osnovna razlika između ovog modela (PX 4000) i "snažnijeg" PX 5000 je u nepostojanju LCD display-a na "slabijem" modelu, tj. ovaj model nema mogućnost memorisanja kombinacije poteza. Ali zato ovaj model ima nešto što do sada nismo videli ni na jednom modelu joypad-a, a to je throttle control. Radi se o rotirajućem prstenu na sredini joypad-a koji ima funkciju kontrole gasa u simulacijama vožnje.

Ostale funkcije su u osnovi identične. Tu je puna digitalna i analogna kompatibilnost sa Dual Shock 2 joypad-om i apsolutno isti osećaj koji pruža model PX 5000, ali za nešto nižu cenu..



STROGO POV.



Bushido Blade 2



Pobesneli otvarač za konzerve

Igraj kao pod-likovi
Pobedi odlučujuću bitku (priču) i sačuvaj oba pod-lika u životu. Zatim će ovi likovi moći da se koriste u bilo kom drugom modu.

Slash mod
Pobedi Boss mod bez korišćenja nastavaka. Zatim će se pojaviti opcija za "Slash Mode" u glavnom meniju.

Igraj kao Katze
Selektuj Shainto borca i završi slash mod za 15 minuta. Sada će Katze moći da se koristi u versus, grupnoj borbi i link modovima.

Igraj kao Tsubame
Selektuj Narukagami borca i završi slash mod za 15 minuta. Sada će Tsubame moći da se koristi u versus, grupnoj borbi i link modovima.

100 slash modova
Pobedi sa 6 osnovnih likova.

Chanbarra mod
Pobedi svih 13 Bossova u action (Boss) modu bez upotrebe nastavaka. Zatim u glavnom meniju posvetli "Link Mode" opciju i pritisni Down(2) da pristupiš Chanbarra modu.

Batman: Vengeance



Čovek slepi miš

U glavnom meniju pritisni sledeće: Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Mod za varanje - L2, R2, L2, R2, □(2), ○(2).

Svi moćni pokreti i dodatnih 120 poena
L1(2), R2(2), L2, R2, L1, R2.

Neograničeni Handcuffs-i
□, ○, □, ○, L2, R2(2), L2.

Neograničeni Batlauncher
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2.

Neograničeni batarangs-i i električni batarangs-i
L1, R1, L2, R2.



Lady Sia



Bonus nivoi

Osvoji "Perfect" na svakom nivou u kraljevstvu da otključaš bonus nivo za to kraljevstvo. Na svakom od 4 kraljevstva postoji bonus nivo.

Donkey Kong Country



Skriveni stikeri

Skriveni stikeri se nalaze ispod, pored ili oko zelenih banana. Da osvojiš ova skrivena blaga, nađi zeleni banana snop, i upotrebi Donkey Kong-a da zatrese zemlju (drži Down i pritisni B). Trebalo bi da vidiš tanki pravougaonik na zemlji. Uzmi ga i isključi igru. Ponovo uključi igru, uzmi "Print" opciju u glavnom meniju zatim idi do "Sticker Book". Trebalo bi da nađeš malu sliku na jednoj od strana. Pritisni A na jednoj, da odštampaš.
Napomena: Ovo omogućava Game Boy Printer-u povezivanje na Game Boy Color preko link kabla.

Tomb Raider Chronicles



Malo Lare i za Segu

Specijalne mogućnosti
Uđi u inventar i posvetli "Timex-TMX" selekciju. Drži Y dok "Secrets" čita "36/36". Završi igru i idi u glavni meni da nađeš "Special Features" opciju.

Napomena: Drži tastere dok se učitava nivo.

Rim
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju zatim drži L + R i pritisni Gore da počne Rome (Prva Priča).

Ruska baza
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju zatim drži L + R i pritisni Dole da počne Russian Base (Druga Priča).

Crno Ostrvo
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju zatim drži L + R i pritisni Levo da počne Black Isle (Treća Priča).

Tower Block
U glavnom meniju posvetli "New Game" opciju zatim drži L + R i pritisni Desno da počne Tower Block (Četvrta Priča).



STROGO POV.

Grand Theft Auto 3 drugi deo

PlayStation 2

Dobra igra - puno trikova II

Tank
O(6), R1, L2, L1, △, O, △. Tenk će se pojaviti ispred tebe. Ovo može da se ponavlja koliko god hoćete puta.

Magla - L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, X.
Oblačno nebo - L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, □
Kiša - L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, O
Normalno vreme - L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, △.
Ubrzaj vreme - O(3), □(5), L1, △, O, △.

Ostali kostimi
Desno, Dole, Levo, Gore, L1, L2, Gore, Levo, Dole, Desno.

Pešačka galama
Dole, Gore, Levo, Gore, X, R1, R2, L2, L1.

Pešački napad
Dole, Gore, Levo, Gore, X, R1, R2, L1, L2.

Podmićivanje policije
Izvrši 45 ubijanja u vigilante modu da otključaš podmićivanje policije.

Brži taxi
Uzmi 100 "fares" u cab modu da otključaš brži taxi.

Bonus Buggy
Uspešno završi Mafia misije u story modu da otključaš Buggy. Vrati se u Portland i idi na Diablo parking (gde se nalazi telefon) između 19:00 i 24:00 da nađeš istog Buggy-ja iz Joey-eve garaže sa Mafia misije. Pojaviće se na istoj lokaciji i menjaće boju svaki put.

Easy "neograničeno" trčanje
Da nastaviš da trčiš samo pritisni X umesto da držiš Dole. Ovo će pomoći kad pokušavaš da zadaš svom takmičaru "exercise" (vežbanje) tako da može da trči do mile volje.

Krađa policijskih kola
Da lakše ukradeš policijski auto pritisni △ na vratima sa vozačeve strane. Zatim, kad policajac izađe, pređi sa suvozačeve strane i uđi u kola.

Iskoristi kola kao bombu
Ako ti treba velika bomba, a nemaš dovoljno para za Eightball, slupaj auto i iskoristi kao bombu - ali gledaj da izađeš napolje pre nego što eksplodira.

Nabavi pištolje
Idi do Toni-ja da nađeš Uzi-ja. Idi do mob auta u drugoj ulici - možeš da prođeš izmešu dve zgrade i naći ćeš AK47.

Skriveni paketi
Kad vidiš Rockstar reklamu, znači da su u blizini neki predmeti za skupljanje. Na tri ostrva, skriveni paketi se uglavnom nalaze pored reklama. Za svakih 10 paketa dobijaš pristup za novo oružje.

Predmeti
Određeni predmeti su uvek dostupni u tvojoj kući sigurnosti. Većina označava broj skrivenih paketa potrebnih za određeni predmet:

10: Pištolj, 20: Uzi, 30: Granate, 40: Pumparica, 50: Oklop 60: Molotov koktel, 70: AK47, 80: Snajper, 90: M16 ili Bacač plamena, 100: Raketni bacač

Blood Omen: Legacy Of Kain



Bratoubica

Obnovi Kainovu krv
Za vreme igre pritisni Gore, Desno, □, O, Gore, Dole, Desno, Levo.

Obnovi Kainovu magiju
Za vreme igre pritisni Desno(2), □, O, Gore, Dole, Desno, Levo.

Vidi FMV sekvence
Za vreme igre pritisni Levo, Desno, □, O, Gore, Dole, Desno, Levo. Pritisni Select da vidiš Dark Diary sekvence.

Legend Of Zelda: Oracle Of Ages



Prsten, prodavnica i druge tajne

Skrivena prodavnica
Igraj na Game Boy Advance sistemu. Idi u Rennu Village (Prošlost) i nađi zaključana vrata pored Target Aim mini-igre. Sada mogu da se otvore, dozvoljavajući pristup prodavnici koja sve prodaje za 100 rupija.

Labrynn-ina tajna
Startuj novu igru zatim izaberi "Secrets" selekciju. Unesi neki od sledećih kodova da startuješ Ages link igru:

W Strelica Desno Y (Strelica Levo G R & W N
n - Strelica Levo Strelica Levo w 7 r Kvadrat 3 3
ili
W Strelica Desno Y (Strelica Levo h j y M N
n Y 8Strelica Levo w 7 $: F 4

Tajna prstena
Idi u Red Snake u Vasu Jewelers i uzmi "Say" komandu, zatim unesi neki kod da osvojiš 64 prstenova. Napomena: Moraš da pričaš sa Vasu da dobiješ Ring Box u cilju da uzmeš Red Snake sa "Say" komandom. Moraš upotrebiti "Labrynna secret" kod da bi radila ova šifra.

S Strelica Desno Y @ (D Heart Spade 5 Ttrougao
H Q Strelica Levo s 7

Tajne memorije
Daj ove šifre Farore-u za predmete kao što su Master Sword, Mirror Shield, Biggoron Sword, Bombchus. Napomena: Možeš naći samo Farorea posle snimanja Maku Tree u Prošlosti. Da bi naterao ove šifre da rade moraš razgovarati sa određenim "Secret Givers". Na primer, da bi ti radila Graveyard tajna, moraš pričati sa Ghini pored Syrup's Potion Shop-a. Treba da upotrebiš "Labrynna secret" kod da bi ova šifra radila.

Tajna	Kod
ClockShop	y M (r !
Smith	y M (t Trougao
Pirate	q 7 5 w Strelica Dole
Deku	q 7 5 & (
Ruul	q 7 5 r @
Graveyard	q 7 5 s Strelica Desno
Biggoron	y M (s Krug
Subrosian	y M (y +

STROGO POV.



STROGO POV.

Rainbow Six



Municija, mape, otvaranje vrata ...

Tokom igre stisnite PAUSE i dok držite L1, unesite:

100% energije: - ○, ○, ×, ○, ○, ×, □, □
Još municije: - □, □, ○, △, ×, △, ×, △
Pogled svih mapa: - ×, ○, □, △, △, ○, ×
Otvaranje svih vrata: - △, □, □, △, ×, ○, □, △
Živi zarobljenici: - ○ , ○ , □ , △ , ×, △ ,×, ○
Bez terorista: - △, ○, ○, △, □,×, △, ○
Zadnja sekvenca: - □, △, □, □, ○, ○,×, △
"Wild" mod: - ○, △, △,×, ○, □,×, △

Dark Forces



Malo varanja za sile mraka

Izbor nivoa
Unesi "P3NDLDQNY2" kao šifru.

Izbor nivoa i sve puške
Unesi "205F6HJT0V" kao šifru.

Meni za varanje
Za vreme igre pritisni Levo, ○, ×, Desno, ○, ×, Dole, ○, ×. Pojaviće se meni sa šiframa sa sledećim opcijama:

Invicibility:	Bez štete.
Coords:	Prikaz trenutne pozicije.
Pal mod:	Prekidači NTSC u PAL, će se zamrznuti NTSC mašine.
Supermap:	Prikaži punu mapu tekućeg nivoa.
Maxout:	Sva oružja i municije.
Pogo:	Veći skok za pronalaženje nedostupnih lokacija.
Ponder:	Isključi AI.
Gamewon:	Preskoči na sledeći nivo.

Da upotrebiš mogućnost prelaska na drugi nivo onemogući "Gamewon" opciju u meniju za varanje. Zatim izađi iz menija i pauziraj igru da pristupiš novoj opciji za prelazak na sledeći nivo.

Šifre nivoa

Misija	Ime	Šifra
2		09VCJGG7WM
3		18WBDP7RMN
4	Imperial Weapons Facility	885BVHMCQ8
5	Gromas Mines	!32ZNJQHT3
6	Imperial Detention Center	GV8KF!G6KL
7	Ramsees Shed	3X8MJ47R3X
8	Robotics Facillity	LMZRK4!R3D
9	Nar Shadda	BR2WYK2CQJ
10	Jabba's Ship	00GBNLJ4G0
11	Imperial City	T2GDTJG5JT
12	Fuel Station	H2DCTKH40S
13	The Executor	PPYRQP58LD
14	The Arc Hammer	RT2W121V7J

Excalibur 2555 A.D.



Nivoi, energija, oružje ...

Preskakanje nivoa
Pauziraj igru i pritisni □, ○, □, △, ○, △(3).

Puno oružje
Pauziraj igru i pritisni △(2), □(2), ○(2), □(2), zatim nastavi igru. Ako pravilno uneseš šifru i pojaviće se on-screen poruka.

Dopuna energije
Pauziraj igru i pritisni △(3), □(5), zatim nastavi igru.

Prikaz sudara kutija
Pauziraj igru i pritisni ○(4), □, ○(2), □, zatim nastavi igru.

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Šifra
2	Death Crypt	△, □, ×, ○, ○, △
3	The Trappings	○, □, ×, ○, ○, △
4	The Sewer	□, ×, △, △, ×, ○
5	Eco Sector	○, ×, ○, △, □, ×
6	Fabian Water Hold	×, ○, △, □, ○, ○
7	Fabian Central	□, □, ○, ○, ×, △
8	The Prison	○, ×, □, △, △, □
9	Elysian Labyrinth	△, ×, △, ○, □, △
10	Subterranean	△, ○, ○, □, △, ×
11	The Vault	×, □, □, ×, △, □
12	Delavar's Lair	○, △, ×, ○, □, ○
13	Project Eden	□, △, ○, ×, ×, ×

Grand Theft Auto 2



Svašta, ponešto, al korisno

Unesi sledeće kao ime igrača:
Izbor nivoa - "SESAME".
99 života - "BIGCATS".
Nevidljivost - "INFINITY".
Sva oružja - "BIGGUNS".
Neograničeni double damage power-up - "DBLWAMMY"
Neograničeni nevidljivi power-up - "SCOOBYDO"
Neograničeni Electro Gun - "BIGFRIES".
Neograničeni Flame Thrower - "TOASTIES".
Uzmi isto oružje posle gubitka života - "LOSTTOYS".
Bez policije - "LAWLESS".
$500,000 - "MUCHCASH".
$10 miliona - "ULTIMATE".
5X multiplier - "BOYAKASH".
Maximum poštovanja za sve bande - "ALLFREND".
Maximum željenog nivoa - "BADBOYZ".
Gore mod - "WOUNDED".
Elvis pešaci - "ERRHUH".

Anna Kournikovas S. Court Tennis



Pogledaj završne sekvence

Kada se pojavi "Press Start" poruka u glavnom meniju, brzo pritisni Gore(4), Dole(4), Levo(4), Desno(4) na drugom kontroleru.



Splashdown



Skrivena staza

Kraj bonusa
Uspešno završi igru na najtežem nivou da otključaš Steve-a kao igrača i Bermuda △ stazu.

Skrivena staza
Sakupi 100 balona u modu za odbrojavanje.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder



Zimski sportovi

U glavnom meniju posvetli "Options" selekciju. Zatim drži:

Mod za varanje
L2 + Levo i pritisni △, □, △, ○, △. Sve šifre će se otključati.

All character goals and boards
R2 + Desno i pritisni △, □, △, ○, △. Napomena: Ovo takođe otvara dva skrivena lika.

Sve FMV sekvence
R1 + Levo i pritisni △(2), ○, △.

Puni statusi
L1 + Desno i pritisni △(2), ○, △.

Nightmare Creatures 2



Noćna mora

Izbor nivoa
Na ekranu nove igre posvetli "Options" selekciju. Drži B tri sekunde, zatim pritisni Y, A, X, B. Drži X jednu sekundu, zatim pritisni B.

Mod za varanje
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni Left, B, X, Left, B, X, Left, B, X, A, X da ti prikaže meni za varanje.

Puna energija
Za vreme igre drži B + X + Y.

Screensaver
Neka se igra umiri na neko vreme da se pojavi screensaver.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory



Pomoć za krijumčare

Pauziraj igru i pritisni sledeće: Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.
Nevidljivost - R1, L1(2), R2, L1(2), L2.
Lighter kola - L1, R1(2), L2, R2(2).
Bez gravitacije - R1, R2, R1, R2, Gore(3).
Porast vremenskog warp-a - R1, L1, L2, R2, Desno(3).
Opadanje vremenskog warp-a - R2, L2, L1, R1, Levo(3).

Ducati World Racing



Ekstra lova, novi modovi

Otključaj sve u quick race modu (brzi trkački)
Unesi "ITSALLOVER" kao ime.

Otključaj Dunny mod, proveri licence
Unesi "BADDRIVER" kao ime.

Todd 900 Superlite bicikl u quick race modu
Unesi "TODDMCARTOR" kao ime.

Fogarty bicikl u quick race modu
Unesi "THEDOGSNADS" kao ime.

Extra novac - Unesi "GREEDYGIT" kao ime.
Vidi oslobodilački tim - Unesi "TEAM" kao ime.

SSX Tricky



Mali saveti nikakva pomoć

Pipedream kurs
Osvoji medalju na svim Showoff kursevima da otključaš Pipedream kurs.

Untracked kurs
Osvoji medalju na svim Race kursevima da otključaš Untracked kurs.

Ostali kostimi
Da osvojiš još kostima popuni svoju knjigu trikova. Da otključaš finalni kostim, završi svetski kružni mod sa "Master" rank-om..

Looney Tunes: Space Race



Selektuj "Cheats" opciju i unesi sledeće kao šifru. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Mod za varanje - "CHEESFISH" da otključaš sve trkače, staze i druge šifre.

Vozi kao Porky Pig - "YAVARMINT".
Vozi kao Marvin Martian - "REDWAGON".
Svi likovi - "CHAR".
ACME 2 staza - "MAROON".
Galactorama 1 staza - "YOIKS".
Galactorama 2 staza - "DODGPARRY".
Mars 2 staza - "SCWEWBALL".
Nebula staza - "MRFUZZY".
Off World 1 staza - "DURNIDGIT".
Off World 2 staza - "PALOOKA".
Wild West 1 staza - "HOGGRAVY".
Wild West 2 staza - "MACKEREL".
Sve staze - "TRACK".
Ogledalo staze - "SAMRALPH".
Svi ACME događaji - "3LILBOPS".
Svi izazovi - "MOIDALIZE".
Svi predmeti - "MICHIGANJ".
Neograničeni turbo - "DUCKAMUCK".
Bez čepova - "SUCCOTASH".

STROGO POV.



Harry Potter

Harry Potter & The Sorcerer's Stone


Mali čarobnjak

Kontroliši glavni meni
U glavnom meniju pritisni Triangle da dobiješ svetleći udarac.

Police za knjige za penjanje
Ako naletiš na policu za knjige i ne možeš da se popneš na nju pritisni Square na delu zida koji je različite ili svetlije boje.

Bertie Bott Pasulj
Sakupi sledeće Bertie Bott pasulje da otključaš ikonicu iza slike Hogwarts-a:

50 Žutih Pasulja: Nimbus Two Thousand
70 Plavih Pasulja : Glove for Quidditch
80 Zelenih Pasulja: Card
100 Crvenih Pasulja: Advanced Flipendo

Jurassic Park 3: DNA Factor


Expert mod
Uspešno završi igru, zatim učitaj isti "fajl" i igraj ponovo. Nova igra će imati više dinosaurusa i ostalih DNA lokacija.

Tony Hawk's Pro Skater 3


Opet skejt al za PS2
Uđi u meni sa opcijama zatim selektuj "Cheats" selekciju. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk sakupljenog novca.

Šifra za varanje
Unesi "backdoor" kao šifru (case-sensitive) da otključaš sve opcije za varanje. Pauziraj igru u career modu da pristupiš meniju za varanje. Pritisni X da potvrdiš. Napomena: Ovo ne otključava skrivene likove i bonus nivoe.

Izbor nivoa
Unesi "roadtrip" kao šifru da otključaš sve nivoe.

Svi likovi
Unesi "YOHOMIES" kao šifru da otključaš sve likove.

Sve FMV sekvence
Unesi "Peepshow" kao šifru da otključaš sve filmove pod ovim menijem.

Neograničene specijalnosti
Uspešno prođi sve zamke u igri i osvoji zlatne medalje u sva 3 takmičenja, 12 puta u career modu sa različitim takmičarima.

Igraj kao Tony Hawk-ovi sinovi
Unesi "Riley Hawk" ili "Spencer Hawk" kao ime na ekranu sa takmičarima i njihovi statusi će se pojaviti.

Sruši ljude
Srušićeš ljude ako jednostavno naletiš pravo na njih. Ovo pomaže u Kanadi, sa zadatkom, "Get Chuck Unstuck".

Asterix


Mod za varanje
Na ekranu za izbor jezika drži △ i pritisni Gore, Desno, Dole, Levo(2), Dole, Desno, Gore. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se "Cheat Mode Active" poruka. Zatim izaberi jezik i startuj novu igru da pristupiš meniju za varanje.

Armored Core: Master Of Arena


Mitraljezi, radari, rakete ...

Pogled iz prvog lica
Za vreme igre drži △ + □ + Start. Igra će se pauzirati. Pritisni Start da ponovo počne igra sa novim pogledom kamere. Za japansku verziju igre drži △ + □ + Select.

Fiksiran pogled kamere
Za vreme igre drži ○ + X + Start. Igra će se pauzirati. Pritisni Start da ponovo počne igra sa fiksiranim pogledom kroz kameru. Za japansku verziju igre drži ○ + X + Select.

Vrati se u "default" pogled
Da se vratiš u default pogled, pauziraj igru, zatim pritisni Start da ponovo počne igra. Za japansku verziju igre, pritisni Select umesto Start.

Ostale "emblem" pozadine
Kreiraj emblem u "Edit Emblem" ekranu. Zatim, drži L1 + R1 + Select.

Nastavi od Armored Core: Project Phantasm
Ubaci memorijsku karticu sa snimljenom igrom od Armored Core: Project Phantasma i fajl će se pojaviti u žutom na ekranu za učitavanje. Učitaj fajl da startuješ sa istim delovima i novcem koji ste osvojili u sačuvanoj igri.

Energy Shooting Machine Gun
Pobedi Bibs u Sub-Arena. Ovaj mitraljez je veoma moćan, ali mu je municija ograničena na samo 500.

Flame Shell
Pobedi jednog od ranijih protivnika u Master Areni. Flame Shell pogađa raketu koju je natempirao neprijatelj.

Radar-12 glava
Pobedi trećeg protivnika u Master Areni da dobiješ ovu glavu. Radar-12 je najbolja glava u igri ali izgleda drugačije.

Mine Dispenser
Uspešno završi Fromsoft Ex Arena da dobiješ Mine Dispenser.

Specijalna raketa
Uspešno završi Guest Ex Arena da dobiješ Special Rocket. Pogađa plavi objekat koji onemogućava protivnikov FCS.

Novi laserbalde
Uzmi PROGTECH za sponzora u Sub-Arena. Dobićeš 50,000 kredita i novi laserblade.

Novi laserski snajper
Uzmi PROGTECH za sponzora u Areni. Dobićeš 50,000 kredita i novi laserski snajper koji pravi 3800 štete (više nego duplo od Karasawa lasera).





A Bug's Life



Puno života za sirote bube

Neograničeni životi
Vrati se u training mod i nađi slova "FLIK" da dobiješ extra život. Ponavljaj ovo da nakupiš što više života pre nego što počne igra.

Bonus training nivo
Počni igru u training nivou i završi sve Mr. Soil's objectives. Zatim pucaj na sve paukove da ih ubiješ i nađeš bonus nivo.

Lego Racers



Pojačajte kockice

Turbo start
Drži X pre pojavljivanja svake staze. Kas počene odbrojavanje pritiskaj X dok odbrojava i drži X na kraju. Ako tako uradiš tvoj auto će imati turbo start.

Mod za varanje
Selektuj "Build" u glavnom meniju. Selktuj "New Racer" na "Build Driver" ekranu. Zatim unesi neko od navedenih imena na "Make License" ekranu. Posle unosa posledenjeg slova imena pritisni Dole umesto pritiskanja tastera. Posle unosa šifre idi direktno na "Build Car" ekran i kreiraj bilo koji auto. Šifra će ostati aktivna sve dok je vozač sa tim imenom na tvom spisku dostupnih igrača.

Kreiraj novog vozača ili upotrebi već postojećeg u build modu. Selektuj "Make A License" opciju i unesi kao ime vozača:

Raketni auto - "FLYSKYHGH".
Obrnuta Rocket Racer Run staza - "LNFRRRM".
Turbo mod - "FSTFRWRD".
Svi paketi su na maksimumu - "MXPMX".
Svi paketi su rvanje - "RPCRNLY".
Svi paketi su zeleni (Brzo-napred) - "PGLLGRN".
Svi paketi su žuti (Ulje) - "PGLLYLL".
Svi paketi su crveni (Bombe) - "PGLLRD".
Bez vozača - "NDRVR".
Bez točkova - "NWHLS".
Bez šasija - "NCHSSS".
Onemogući sve šifre - "NMRCHTS".

Kinetica



Drugi likovi i staze

Suicide Slide staza
Budi prvi u svakoj trci u Season 1 da otključaš Suicide Slide stazu u single race modu.

Igraj kao Siba
Budi prvi na Suicide Slide stazi da otključaš Siba.

Lost City II staza
Budi prvi u svakoj trci u Season 2 da otključaš Lost City II stazu u single race modu.

Igraj kao Greck
Budi prvi na Lost City II stazi da otključaš Greck.

Orbital Junction II staza
Budi prvi u svakoj trci u Season 3 da otključaš Orbital Junction II stazu u single race modu.

Igraj kao Crank
Budi prvi na Orbital Junction II stazi da otključaš Crank.

Igraj kao racer's clone
Na ekranu za izbor likova pritisni O da budeš racer's clone.

Skrivene FMV sekvence
Otključaj svaki kurs i lik u igri da otključaš FMV sekvence u vezi "Kinetica History".

Nemaskirani trkači
Uspešno završi svaku sezonu da vidiš takmičarevu facu. Njegov klon takođe ima svoj/svoju facu.

Brzi start
Pritisni Gore + Gas čim se pojavi "Go".

Action Man: Operation Extreme



Čovek od akcije

Nevidljivost
Pauziraj igru i pritisni L1, R2, R1.

Sva oružja i alati
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R2.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation 1 i PlayStation 2 - kućna dostava, Zvezdara. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica.
tel. 011/417-624

Razmenjujem diskove za PlayStation. Veliki izbor!
063/8173-844 Slađa

Neke od ponuđenih igrica menjam za igru Soul River. To su: Tarzan, Herkules, Soviet Strike, Tomb Raider2, Tomb Raider3, Army Men Gren Rouge, Crash Bandicot 3 i još neke.
656/002 - Ivan

Menjam oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama za Dreamcast džojpad, pištolj ili tastaturu.
023/773-135

Prodajem Sony PlayStation.
Marko 063/321-123

Prodajem Nintendo 64 za 90 Dem, 2 džojstika i 6 kertridža
8714-239, Vuković Vladimir

Razmena diskova za Sony PlayStation i Sega Dreamcast
032/826-038, Predrag

Menjam 18 novih Dreamcast diskova za dreamcast džojpad
Dejan 023/773-135

Action Replay V2.02 za PlayStation 2, najpovoljnije
063/333-123



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

RESIDEN EVIL III

✉ Pozdrav Bonuse,

Evo odgovora za Pajić Slavišu: Benzin ne možeš da upotrebiš sam, već ga moraš kombinovati sa "Oil Additive". Pretpostavljam da to nisi uzeo pa uradi ovako: pomoću ključa (wrench) nađi crevo i odmotaj ga. Upotrebi ga tamo gde gori požar tačnije tamo gde si pobio dobermane. Oslobodiće ti se prolaz. Idi i doći ćeš u kancelariju gde je Nikcholai ubio jednog plaćenika koji se pretvarao u Zombija. Naći ćeš daljinski upravljač i upotrebi ga. Ime leka koji vidiš na ekranu ukucaj u kompjuter. Pojavljuju se tri imena: Adravil, Aquacure, Safsprim. U vratima koja su ti se otvorila imaš "Oil additive" a knjigu moraš da upotrebiš u fontani pored restorana. Uzmi kompas i odnesi ga na kip sa kog si uzeo knjigu i dobićeš "battery" za lift. Dalje nastavi sam.

Meni treba pomoć u "Nuclear down-u" Imam neku kuku ali ne znam gde da pronađem uže da bih mogao da preskočim neki požar.

Daniel Stanišljević, Novi Sad

SYPHON FILTER 3

✉ **Pozdrav dragi Bonuse!**

U igrici "Syphon filter 3" stigao sam do 17 ili 18 misije - west montana. Problem je u tome što nemam memory card. Zato bih Vas molio da mi pomognete i objavite šifru za biranje misija.

Pozdrav, Nikola sa Novog Beograda

Odgovor tebi i svim ostalim čitaocima u vezi šifara i trikova: Mi se trudimo da uvek objavimo najinteresantnije i najnovije šifre i trikove, ali je problem u tome što za neke novije igre trikova jednostavno - NEMA! Tačnije ima, ali samo za Game Shark dodatak koji kod nas nema niko ili ga ima izuzetno mali broj igrača. Takvi kodovi postoje za 99% igara, a oni na koje ste navikli, nažalost - ne. To je i nama problem, jer je sve teže napraviti dobar izbr trikova za objavljivanje. Ono što smo objavili za Syphon Filter 3 u prošlom broju je sve što smo našli. Ako se desi da u međuvremenu negde pronađemo neku drugu šifru, biće objavljena.

Redakcija

CARNIVORES

✉ **Ćao Bonuse,**

Molio bih za PC igricu "Carnivores" bilo koju šifru. Hvala unapred!

Simić Petar, Paraćin

TEKKEN 3

✉ Pozdrav svim čitaocima i redakciji,

želeo bih da pomognem Goranu iz Vrbasa u igri "Tekken 3": Doktor B se otvara na sledeći način: prvo otvori sve borce pa igraj Tekken force. Moraš da ga završiš ukupno 4 puta (kada pređeš 3-ći put dobiješ 3 ključa a 4-ti put ga otvoriš). Kada to uradiš pređi igru još jedanput sa Kingom da otvoriš Theatre mod.

Tu možeš da gledaš sve završne animacije. **Ali tu za mene nastaje jedan problem. Naime otvorio sam sve animacije (filmove) ali jedan nikako ne mogu. On se na tabeli nalazi ispod Makuinovog, a između Ogreovog i Gonovog filma. Molio bih sve koji znaju kako se ovaj film otvara da mi pomognu.**

Dragan, Beograd

GT 2

✉ Yo! Vlada ovde,

Odgovor za Aleksandra iz Novog Sada: Da bi išao na GT ligu moraš prvo da položiš za A, B, C dozvolu. Idi na licence.

Vlada iz Trstenika

BRAVE FENCER MUSASHI

✉ **Ćao!**

Zovem se Dejan Bratić i imam jedan problem u igri "Brave fencer Musashi". Odem u prodavnicu i neka devojka mi kaže da njen otac ide svake noći u neki restoran i da dođem i 18.00h i ja dođem tu. On mi priča o komšiluku i vampirima. Ja ne znam šta se radi dalje. Molim Vas da mi date neku šifru za biranje nivoa. Zna li neko šifre za igru "Hydro thunder".

Pozdrav, Dejan

ACECOMBAT 2

✉ **Ćao!**

Očajnički Vas molim za pomoć. Da li možete da mi pošaljete šifre za igricu "Acecombat 2" i "Syphon filter 3". Potrebni ste mi kao slepom oči. Pisao sam 100 puta ali mi niko nije odgovorio.

Nemanja

Šifre su već objavljivane i to: Acecombat 2 - broj 13, Syphon Filter 3 - broj 19. Pogledaj spisak svih objavljenih trikova koji se nalazi u broju 18 - strana 76, 77, 78

ROGUE SPEAR: RAINBOW SIX

✉ **Zdravo!**

Potrebna mi je pomoć u igrici "Rogue spear: Rainbow six" u šestom nivou. Uvek me primete i ne znam šta da radim sem da zapomažem. Molim Vas da mi pomognete.

DJ Sale iz Zrenjanina

METAL GEAR SOLID

✉ Ćao Bonuse!

Moje ime je Slobodan Gabrić ali me možete zvati Boki. Ja sam jedan od velikih obožavaoca našeg jedinog časopisa o igarama i konzolama. Da pređemo na stvar. Dopala mi se igrica "Metal gear solid" Mnogo znam o njoj jedino bih voleo da dobijem odgovor kada ću dobiti taj čuveni snace gun. Hvala unapred i pozdrav redakciji, čitaocima i obožavaocima.

Slobodan Gabrić

DIGIMON WORLD I

✉ **Pomagajte drugovi,**

U igrici "Digimon world I" je moj problem. Zanima me kako da izrastem u Ultimate Digimona i zanima me kada se pojavljuje Pixymon. Pomogle bi mi i šifre mada ne volim da ih koristim ali šta da se radi.

Marko Đuričić, Beograd

DRACULA 2

✉ **Zdravo Bonuse!**

Imam jedno jedinstveno teško pitanje. U igrici "Dracula 2" sam stigao do sobe sa mehanizmom koji se nalazi u takozvanoj "Dragon room" Ne znam kako da pređem tu sobu u kojoj se nalazi krug u sredini sa lancima. Imam zelenu knjigu u kojoj su potrebni znaci i šest oznaka. Koje je rešenje te sobe?

Odgovorite brzo!!! Šifra "Detlić"

CHRONO TRIGGERA I CHRONO CROSS

✉ Zdravo!

Da pokušam da pomognem Aleksandru u vezi "Chrono Triggera": u toj fazi igre nije potrebno da se penješ na Death peak pa to nećeš ni moći. Pošto razgovaraš sa vođom izgladnelih ljudi siđi u podrum te zgrade i tu treba da nastaviš igru.

Za "Chrono cross": Fire Dragon je u Mount pyre (another world). Za Green Dragona pođi u Hydra marches (home world) i Beebe će ti reći kako da odeš u Gaes Navel i tamo ćeš ga naći. To možeš da uradiš jedanput ako želiš da ideš više puta pođi u Hydra Marces (another world) pomozi Beebi koju napadaju čudovišta. NaGaes Navel ponesi dosta kapsula za za lečenje (poison status).

Za Milana iz Zaječara: pobedom protiv Darija dobijaš Mastermune, oružje koje ti posle uništenja Fate daje mogućnost da iz Hermit Hideway-a odeš u prošlost i spaseš Kid. Ali posle pobede nad Fate možeš da pođeš u Divine Dragon Falls (another world) i da od Tear of Hate i Tear of love

stvoriš Chrono cross. Njega upotrebi pored kreveta na kome leži Kid i on će te vratiti u prošlost. Što se same borbe tiče važno je da se zaštitiš Mag Negate elementima. Na početku borbe napadni ga sa Riddel i na njoj upotrebi taj Element i njegov "tech" ti neće moći ništa. Tako štiti sve likove. Da bi koristio Summon elemente treba da popuniš Field Effect istim bojama kojim je Summon Element koji želiš da upotrebiš.

Mene interesuje ima li Kid "tech" sedmog nivoa i ako ga ima kako ga naći.

Funguy

EL DORADO

✉ Pozdrav!

Po prvi put pišem za ovu rubriku jer mi do sada nije bila potrebna nikakva pomoć. Ali pošto sam se zaglavio u igrici "El Dorado" odmah da pomognem kad već tražim.

Pomoć Vasić Nemanji u igri "El Dorado": kada uđeš u pećinu treba da pređeš most zatim pritisneš polugu iznad koje ima simbol ribe ili tako nešto. Uđi kroz vrata koja se otvore. To su leva vrata. Onda pritisni sledeću polugu i opet će ti se otvoriti vrata. Uđi kroz ta vrata i zatim kroz vrata koja su već otvorena. Onda tu uđeš u usta kosturu i to je to. Zatim sledi isto sa Miguelom. Ostalo je lako. Sa jednim likom spustiš jednog, zatim sa drugim likom spustiš drugog i tako redom.

Sad je red na mene. Na lokaciji Road to the stone jaguar part 2 - ja treba da zgnječim pauka. Ja to i uradim. Posle dovedem Miguela gore i siđem stepenicama. Tu pritisnem polugu da se izdigne put da ja pređem. Ali tamo je jedan opaki pauk koga ne mogu da pređem. Pre svega bih molio Lukić Aleksandra da mi pomogne pošto tvrdi da je prešao celu igru.

Laslo Červenak, Kula

Martian Gothic

✉ **Zdravo majstori**

Dosad nisam imao potrebe da vam pišem, redovno čitam Vaš i naš časopis koji je najbolji to svi znamo, da ne pričam o tome. Nego da vidimo da li vi meni možete pomoci, (a verovatno možete, posebno Satori Jo). U poslednjem broju je predstavljena igra Martian Gothic Unification, e pa ja sam tu igru kupio ranije i zaglavio sam se ko u najvećem blatu, pa molim vas da mi pomognete. Objavite u sledećem broju ili pak na E-mail koji je OPAVLOVSKI@YAHOO.COM.

E ovako: Ušao sam u prostoriju kod velikog ventilatora koji je u kvaru. Po izlasku iz te prostorije odbrojava mi vreme sve do prestanka vazduha kada i ginem. Ne mogu nikako da popravim ventilator, iako sa ženskom uključim POWER CORE. Molim vas pomozite mi pa da završim sa tom igrom i sa PlayStationX i da uskoro pređem na Dvojku. Unapred hvala na pomoći.

Oliver iz Vršca

RE 3

✉ Vozdra, ovde JA!!! Biću kratak i glasan i jasan i ...!! Da se bacimo Slaviša Pajić i ja na igru!! Pazi, bajo, ako me misli (ne)varaju, ti kod sebe imaš kamenu knjigu, a nju treba postaviti kod jednog ružnog vodopada, blizu vrata od restorana (ulazak u restoran kod stolova). Kod te fontane videćeš prorez kockasti i tu postavi knjigu. Voda prestaje da pljušti, a ti normalno vidi šta ima na drugoj strani bivšeg vodopada. Tu nalaziš kompas od plavog kamena, TAKE IT i idi kod spomenika, gde si našao tu knjigu i postavi u ruke čoveku sa biste. Bista se okreće i ti nalaziš akumulator (baš komplikovano, zar ne?), a njega treba da postaviš kod lifta, koji je blizu vodopada (vrata, sa strane od vodopada). Postaviš to, ideš dole, i, istrazujes sam, aj' vozdra!!

A sad help za Tišmu. Sluša' me "bro. Ako baš brojiš sve dirke sleva, onda ide ovako.. pritiskaj 1. DRUGA BELA DIRKA, 2. ŠESTA BELA DIRKA, 3. PETA CRNA DIRKA, 4. PETA BELA DIRKA, 5. DRUGA CRNA DIRKA!!!! To je to!! POZDRAV ČITAOCIMA I SVIMA IZ bonus-A!!!

>JA<

RE 3, Driver ...

✉ Hello, it`s me again. Evo malo pomoći za sve kome je potrebna pomoć: za Mladena iz Kraljeva: Šifre za Resident Evil 3: NE POSTOJE (provereno). Žao mi je, sledeći: Mladen iz Kraljeva: Driver, kakva igrica, waaau!! Prešao sam je pre nego što sam uopšte znao šta su šifre :). Ima dosta šifara, ali ću ti reći samo jednu: Na main meny ekranu, pritisni L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Trebalo bi da čuješ zvuk ako si je dobro ukucao. Idi na cheats i namesti invicibility on. Postaćeš neuništiv, što je mnogo dobra stvar, udaraš u pandure koliko god hoćeš. And now, directly from the Venera planet comes help for Lakic Igor: Pauziraj igru i pritisni: levo, desno, gore, dole, krug, kvadrat (Maximum ammo); opet pauziraj i pritisni levo, desno, levo, desno, kvadrat (maximum energy); i jopet pauziraj igru i pritisni trougao, gore, krug, deso, select, kvadrat (50 života). (P.S.:šifre za O.D.T. nisu proverene, samo hoću da pomognem). To bi bilo sve, ako još nekom treba pomoć, neka me potraži na e-mail, ili preko najbolje redakcije, Bonus. Pozdrav za celu redakciju, a posebno za: Urloša Mictonentia, Rosken Micutoa, ološa Tomića, i na kraju,Veeeeeeeeee.................liki pozdrav za pravog, jednog jedinog Uroša Tomića. Ostanote zdravi, veseli i debeli, laku noć.

Ozvolt Nikola,Veliko Gradište
OZVOLT@PTT.YU

Adventures of Alundra

✉ **Ćao Bonusovci!**

Po prvi put vam pišem za ovu rubriku i odmah na početku moram da vam kažem da ste najbolji na svetu. Da pređem na stvar. Ne znam kako da izađem iz "Larove kripte" a to je igra za PlayStation The Adventures of Alundra. Unapred zahvalan.

Farkaš Rita, Novi Bečej

Tony Hawks Pro Skateboarding

✉ Ćao!

Da se bacim odmah na skejt. "Tony Hawks pro skateboarding" - igra me stvarno oduševila. Za vreme igre pritisni start i drži L1 i □, △; X, □, □, △; X, △, O. Da ne pričam zašta koji služi nego proverite sami.

Da li neko zna šifre za Rapid Racer? Ako neko zna neka me nazove na 036/631-227.

Iskreno, Ika Bart



Chrono Cross

✉ **Zdravo!**

Hteo bih da pitam Aleksandra Savića koji mi to likovi nedostaju (dva poslednja) pronašao sam sledeće: Serge, Kid, Guile, Norris, Nikki, Viper, Riddel, Ksrsh, Zoah, Marcy, Korcha, Luccia, Poshul, Razzly, Zappa, Orcha, Radius, Fargo, Macha, Gllen, Lennd, Miki, Janice, Draggy, Starky, Sprrig, Mojo, NeoFio, Greco, Skelly, Funguy, Irenes, Leah, Van, Sneff, Sttena, Doc, Grobuc, Pierre, Orlha, Pip, Harly. Dakle dva lika (poslednja kada izaberem teleport) molim te odgovori mi. Unapred zahvalan,

Miloš Marković iz Pančeva

Chrono Cross

✉ Odgovor za Funguy-a,

Kada pobediš Farga na ruletu i dobiješ pristup Grand slam-u idi tamo i nazovi Janice na borbu sa čudovištima (Janice je devojka zečica) Pošto je pobediš u tri borbe ona će ti se pridružiti. Sada idi do ostrva Beind of Time (sa Janice u družini) i razgovaraj sa čudovištem od kojeg ćeš dobiti "What's up Doc" sada u družinu stavi pored Lynx-a Harle i Draggy. Stavi svakom od njih po 2 Revive, 3 Recover all, 3-6 Cure Plus. Iza vrata te očekuje "God of fishing" razgovaraj sa njim i on će ti reći da optrčiš tri kruga oko sobe (od dole prema gore). Optrčavaj uz sam zid i ako dobro optrčiš posle svakog kruga ćeš čuti zvuk. Kada to uradiš borićeš se protiv 3 viteza koji su veoma teški. Prvo ubij onog sa crvenom primarnom bojom, pa onog u sredini (savetujem ti da sa Harle baciš Moon Shine). Posle borbe pokušaj da uradiš sledeći zadatak "God of fishing-a" koji je da optrčiš onoliko krugova koliko je on zamislio. Broj se menja. Ukoliko uspeš dobićeš poklon, predmet koji kada se equipuješ omogućava bacanje elemenata 8 nivoa. Ukoliko ti je borba sa Janice čudovištem teška predlažem ti sledeća čudovišta:

1. borba: Tourminator, Crossbones, Snib Goblin
2. borba: Cybot, Rockroach, Total Chaos
3. borba: Yellow Belly, Wisht Knight, Fossicker

Ova čudovišta dobijaš tako što se sa njima boriš (dok na sebi imaš equip-ovan "Forset-Me-Not-Pot" i pobediti ih sa tim likom (moraš ih ubiti baš sa tim likom ili nećeš dobiti čudovište). Želim ti sreću u daljem igranju.

Bojan iz Pančeva

Team Budies

✉ **Ćao!**

Potrebna mi je pomoć u igri "Team Budies" u nivou "Herdy birdy". Ne znam kako da pingvine dovedem na južni pol. Ako neko zna neka mi pomogne. NeMeSis





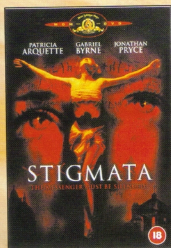
Ghosts of Mars - Duhovi sa Marsa

Uloge: *Ice Cube, Natasha Henstrindge Pam Grier, Jason Statham*
Režija: *John Carpenter*
Premijera: *11. januar 2002*
Trajanje: *98min*

Svako ko čuje ime gore pomenutog reditelja (John Carpenter), producenta







Film :

Stigmata

Kataloški broj : 631
žanr : Horor
Trajanje : 99 minuta
Glumci : Gabriel Byrne, Patricia Arquette, Jonathan Price
Režija : Rupert Wainwright

Ovo je obavezan film za sve ljubitelje horora, ali prava definicija bi ipak bila natprirodni triler i to je opravdano u svakoj minuti "predstave". Efekti i zvučna podloga su na zadovoljavajućem nivou, tako da uz solidnu glumačku ekipu možete 100% uživati u modernizovanoj verziji Isterovača đavola.



Film :

Idle hands

Kataloški broj : 1282
žanr : Horor komedija
Trajanje : 92 minuta
Glumci : Devon Sawa, Seth Green, Elden Henson
Režija : Rodman Flender

Ako želite da se dobrano nasmejete, ali i uplašite, eto vam sjajne prilike. Rodman Flender je poznat po suludim filmovima i idejama, ali ovo je naprosto fantastično. Muzička podloga je u Offspring maniru, a to sve nekako i ide uz film u kome ruka ne sluša svog gazdu i nastaje opšti haos.

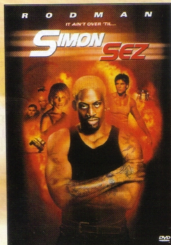


Film :

Ghost in the shell

Kataloški broj : 1494
žanr : Manga spektakl
Trajanje : 80 minuta
Glumci : N/A
Režija : Mamoru Oshii

Kao što gore piše pravi spektakl. Pitali smo se odakle kreatorima Matrix-a ideja za onako fenomenalan film. Svako ko pogleda ovu neverovatnu Mangu shvatiše kako je Matrix jedan smešan delić velike priče. Dakle, zvuk 5.1, uz sjajan bas koji diže kosu na glavi i mnoštvo kompjuterskih animacija držaće vas prikovane za ekran punih 80 minuta. Uživajte!

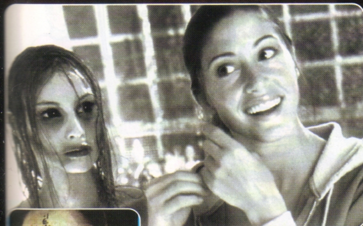


Film :

Simon Sez

Kataloški broj : 1498
žanr : Akciona komedija
Trajanje : 96 minuta
Glumci : Denis Rodman, Philip Nicolitch, Xin Xin, Emma Sjoberg
Režija : Kevin Elders

Najbolji ex-skakač NBA lige Denis Rodman ozbiljno se bacio na glumu. Ovog puta nam dolazi sa sladunjavim, duhovitim i sipmatičnim filmom sa obala Francuske. Radnja se vrti oko diska koji krije tajnu uništenja francuske vojske, a za njim jure glavni junaci predvođeni solidnim Denisom. Muzika izuzetna, atmosfera još bolja. Vredi pogledati.



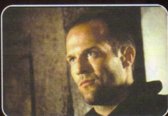






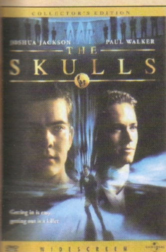


ili scenariste odmah oseti kako mu se ježi kosa na glavi od same pomisli na ono šta ga čeka u filmu pod kojim je potpisan dotični. Ovog puta, odnosno od 11. januara 2002 godine svi verni posetioci jedinog Cineplex-a u zemlji (Tuckwood Cineplex) imaće jedinstvenu priliku da učestvuju u novim strahotama koje nam je pripremio vrhunski režiser filmova strave i užasa uz sjajnu glumačku ekipu predvođenu neiskusnim, ali krajnje ubedljivim Ice Cube-om.



Filmska priča smeštena je u daleku 2176. godinu. U ovoj jezivoj viziji naše budućnosti Mars naseljava veliki broj pripadnika ljudske vrste, a ova crvena planeta postala je veoma opasna i mračna sudbina za prenaseljenu Zemlju. Više od 640.000 ljudi živi i radi na Marsu, konstantno pokušavajući da miniraju planetu zbog velikih prirodnih bogatstava. Medjutim, tokom jedne od tih operacija otkrivena je nova smrtonosna rudna naslaga, da bi ubrzo zatim besni i nezaustavljivi ratnici Marsa sistematski preuzimali tela ljudi i na taj način stvorili sjajnu temu za morbidan film.

Sasvim solidna glumačka ekipa potvrđuje želju da film izgleda što bolje i uverljivije bez obzira na tematiku koja na prvi pogled ume da bude krajnje naivna. Efekti u današnjem filmu svakako čine 90% gledanosti istog pa ni takvi detalji neće manjkati u ovom sjajnom ostvarenju. Izvanredan zvuk u kombinaciji sa brzim efektima podiže nivo adrenalina u krvi, pa se očekuje da će biti skakanja po salama Tuckwooda a i mi iz redakcije ćemo biti na premijeri pa se iskreno nadamo da ćemo se videti i sa vama od 11.januara 2001. godine u Tuckwood Cineplexu.



Film :

The Skulls

Kataloški broj : 1385
žanr : Triler
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Joshua Jackson, Paul Walker, Hill Harper
Režija : Rob Cohen

Vrlo interesantna duboka priča o sektama. Fabula je zapravo najveća sekta u Americi - Lobanje, čiji su članovi bili čak trojca ex-predsednika Amerike. Momak koji se upetljava u sve to ipak ostaje trezven i pokušava da se spasi ali ne i da uništi istoriju...Sjajan zvuk i odlična atmosfera su glavni aduti filma!

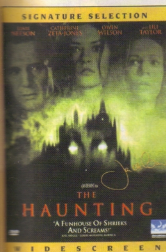


Film :

Me, myself & Irene

Kataloški broj : 1650
Žanr : komedija
Trajanje : 116 minuta
Glumci : Jim Carrey
Režija : Peter & Bobby Farrely

Čim vidite ko je glavni glumac sve je jasno. Urnebesna komedja a la Jim Carrey. Otkačeni policajac sa životnom traumom odjednom menja ponašanje i kreće u konačnu osvetu prema okrutnom svetu. Kako sve to izgleda možete samo da zamislite...a možda i ne možete...

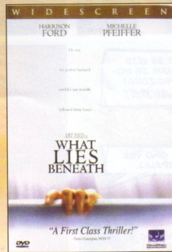


Film :

The Haunting

Kataloški broj : 233
žanr : Horor
Trajanje : 113 minuta
Glumci : Liam Neilson, Catherina Zeta Jones, Lili Taylor, Bruce Dern
Režija : Jan de Bon

Šta se dešava kada poznati psihijatar želi na smrt da preplaši svoje pacijente u cilju izlečenja? Ništa korisno u svakom slučaju. Obilje kompjuterskih animacija, odlično kompresovan zvuk i mnogo krikova Catherine Zite Jones svakako trebaju da zadrže vašu pažnju. Sve preporuke za čedo Jan de Bon-a!



Film :

What Lies Beneath

Kataloški broj : 1723
Žanr : Horor triler
Trajanje : 130 minuta
Glumci : Harrison Ford, Michelle Pfeiffer
Režija : Robert Zemeckis

Ako vam se dopao Sixth Sense ovo je film koji je obavezan za gledanje. Mnogo straha, duhova i parapsihologije je ono _to _ini samu sr_. Efekti i zvuk na nivou jednog reditelja kakav je Zemeckis. Izvanredno ostvarenje...

BONUS STRIP

»JEDNE TIPICNE NOCI U HACIJENDI "BONUS"«





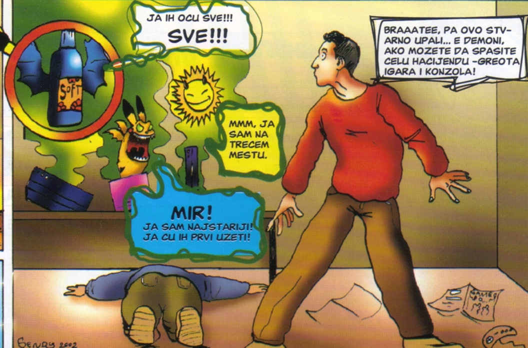


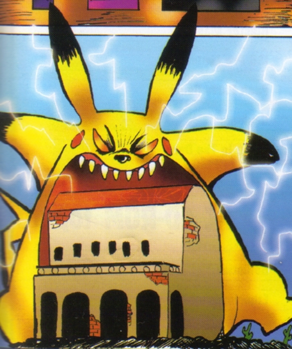







DOBRA IDEJA! S-ONI SAM SE DOGOVORIO O PRODAJI DUSE! MICRO-SOFTE, SPASI ME OD OVOG ZLA. NIN-TEN-DO!


JA IH OCU SVE!!! SVE!!!
SOFT
MMM, JA SAM NA TRECEM MESTU.
MIR! JA SAM NAJSTARIJI! JA CU IH PRVI UZETI!
BRAAATEE, PA OVO STV-ARNO UPALI... E DEMONI, AKO MOZETE DA SPASITE CELU HACIJENDU -GREOTA IGARA I KONZOLA!
SENDY 2002





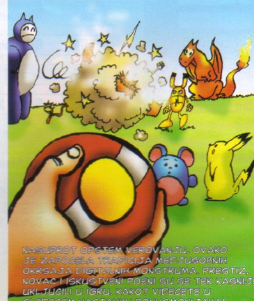

NEEE!
UHHHHH


!?


SJAJNO MAJSTORE! ODLICNO SI NAS SPASAO, MALIVUKOMONE!?!
POSTALI SMO NEKAKVI TUPAVI DECJI MON-STRUMI IZ IGRICE!!!
KAKO SI ME NAZVAO?


PA, LEGIJOMONE... MISLIM ...MACANE... OVAJ.... INACE BISMO BILI SPRZENI POPUT RES CEVAPA! UOSTALOM, ZAR NISI KAO KLINAC MAS-TAO DA SE NADJES UNUTAR NEKE VIDEO IGRE?


DOUBLE SLAP!!
MA SAD CES DA VIDIS KAKO SAM ODUVEK MASTAO!


NASUPROT OPSTEM VEROVANJU, OVAKO JE ZAPOCELA TRADICIJA MEDJUSOBNIH OKRSAJA DIGITALNIH MONSTRUMA. PRESTIZ, NOVAC I ISKUSTVENI POENI SU SE TEK KASNIJE UKLJUCILI U IGRU. KAKO? VIDECETE U



top liste

Pobednik prvih 10

Februar	Ime igre	Platforma
01.	Jak and Daxter	PlayStation2
02.	Return of the Castle Wolfenstein	PC CD-ROM
03.	Ballistics	PC CD-ROM
04.	David Beckham Soccer	PlayStation
05.	ISS Pro Evolution	PlayStation2
06.	Empire Earth	PC CD-ROM
07.	Simsons Road Rage	PlayStation2
08.	GTA 3	PlayStation2
09.	Soul Reaver 2	PC CD-ROM
10.	Harry Potter	PlayStation



PlayStation top 10

Februar	Ime igre
01.	Winning Eleven 2001
02.	David Beckham Soccer
03.	Syphon Filter 3
04.	Gun Fighter
05.	Harry Potter
06.	Blaster Master 2
07.	ISS Pro Evolution 2
08.	Pooh Party Game
09.	Hoshigami
10.	Alone In The Dark

Beosoft prvih 10

Februar	Ime igre	Platforma
01.	Harry Potter	PlayStation
02.	Jak and Daxter	PlayStation2
03.	NBA Live 2002	PlayStation
04.	ISS Pro Evolution	GB Advance
05.	Mario Party 3	N64
06.	Conflict Zone	Dreamcast
07.	Syphon Filter 3	PlayStation
08.	GTA 3	PlayStation2
09.	ISS Pro Evolution	PlayStation2
10.	WE 2001	PlayStation

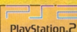
PC CD-ROM top 10

Februar	Ime igre
01.	Ballistics
02.	Etherlords
03.	Europa Universalis 2
04.	Moto Racer 3
05.	Capitalism 2
06.	Master Rallye
07.	SWINE
08.	Empire Earth
09.	Harry Potter
10.	4x4 Evo 2



JAPAN prvih 10

Februar	Ime igre	Platforma
01.	Winning Eleven 5 Final	PlayStation2
02.	Super Mario Advance 2	GB Advance
03.	Momotarou Dentei X	PlayStation2
04.	Gundam: Federation Vs Zion	PlayStation2
05.	Animal Forest	GameCube
06.	Super Smash Bros	GameCube
07.	Dragon Quest IV	PlayStation
08.	Pachisuro Aruze Kingdom	PlayStation2
09.	Metal Gear Solid 2	PlayStation2
10.	Battle Network Rockman	GB Advance



PS2 top 10

Februar	Ime igre
01.	Jak and Daxter
02.	ISS Pro Evolution
03.	Grand Theft Auto 3
04.	Airblade
05.	NY Race
06.	Devil May Cry
07.	Maximo
08.	Crash Bandicoot the Wrath of Cortex
09.	Simpsons Road Rage
10.	Gran Turismo 3

Najbolja konzola.



U kompletu dobijate PlayStation2 konzolu, Dual Shock 2 kontroler, AV kablove, uputstvo i ugrađeni čip za čitanje kopija!

Najniža cena!



PlayStation®2

- 128 - bitni Emotion Engine™
- 300 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 48 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

700,-*

* sa ugradjenim čipom

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Obradujte za praznike one do kojih vam je najviše stalo ...



... recimo SEBE!!!

Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy. Sada je jedinstvena prilika da nabavite Game Boy Color u kompletu sa tri pojedinačna kartridža po izboru po neverovatnoj ceni od samo

200,-*

* GBC + 3 pojedinačna kertridža



BeoSOFT

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36